T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr.103/Do/016/2000
Valabil - 2000 -
PUBLICAȚII

International Games Magazine

LEVEL

Februarie 2000

34.000 lei



Best Games '99 Awards

Aflați care au fost cele mai apreciate jocuri în România

Republic: The Revolution

Întortocheate sunt căile politicienilor

Indiana Jones and the Infernal Machine

Come-back în forță al veșnicului tânăr Indy

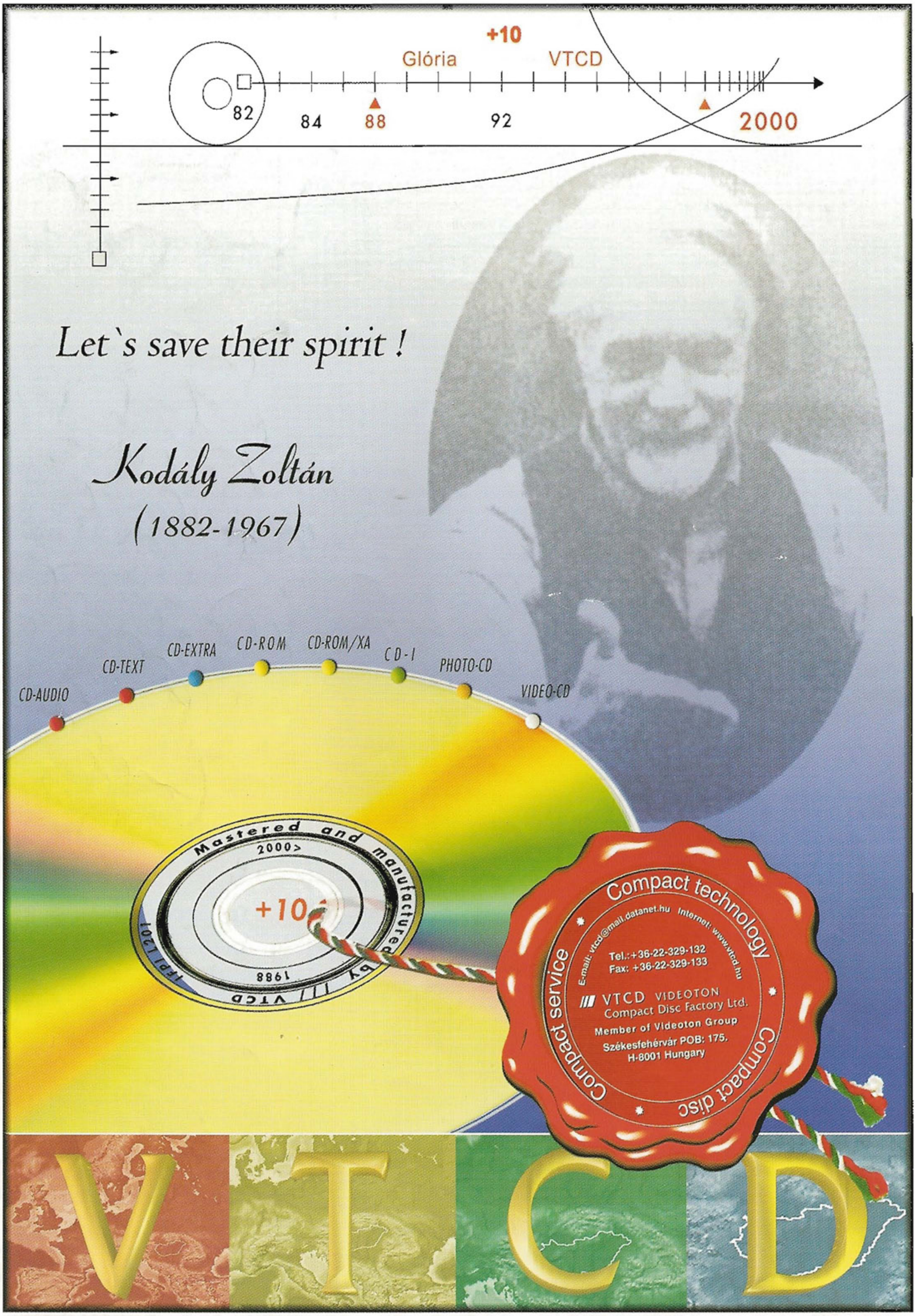


Septerra Core: Legacy of the Creator

Megareview și walkthrough

CD-ul conține:

C&C: Tiberian Sun ■ Crusaders Of Might&Magic ■ Final Fantasy 8 ■ Gabriel Knight 3 ■ Hangsim ■ Interstate '82 ■ Majesty ■ SWAT 3 ■ Thief 2



+10
Glória
VTCD
82
84
88
92
2000
Let`s save their spirit !
Kodály Zoltán
(1882-1967)
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
1988
+10
Compact technology
Compact service
Compact disc
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.: +36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
/// VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
VTCD

Semne bune anul are

Rândurile de mai jos ar fi trebuit să fie un scurt rezumat al anului ce nu de mult a apus și o exprimare a câtorva speranțe sau gânduri legate de noul an care cu mândrie poartă rotunda cifră de 2000. Până acum, 2000 a realizat deja două lucruri importante: ne-a alungat grijile și nopțile nedormite cauzate de înspăimântătorul bug Y2K și a contrazis părerile pesimiștilor care anunțau Apocalipsa. Mă rog, or să se ridice destule voci care să spună că suntem de-abia la începutul anului, că va exista un 5 mai, dar optimistul timid din mine reușește să strige: NU! Nu suntem încă pregătiți pentru marele final!

Din nefericire, acolo unde strălucește soarele trebuie să existe și nori negri. După cum probabil ați aflat și din alte surse mass-media de la 1 ianuarie au intrat în vigoare o serie de noi legi fiscale, unele binevenite, altele nu. În cel mai pur stil murphian, drăguții noștri guvernanți ne-au pus lațul de gât obligându-ne să alegem între două rele. Soluția adoptată o aveți probabil acum în mâini, un LEVEL mai subțire tocmai când lumea ne cerea din ce în ce mai multe pagini. Dar nu am avut ce face, am considerat că buzunarul românului suportă destul de greu tranziția românească și nu se simțea nevoia unui seism levelistic. Și cum o veste proastă nu vine niciodată singură, prețul abonamentului a trebuit ridicat și el, de vină fiind TVA-ul pe care ni l-a făcut cadou, sub brad, Ministerul de Finanțe.

Dar să lăsăm un pic deoparte aceste previziuni sumbre și să ne întoarcem un pic cu fața către 1999 și să vedem ce a însemnat el pentru jucătorul român. Deși în mare parte dominante au fost tot jocuri apărute cu mult timp în urmă, *Starcraft* și *Brood War*, *Quake 2* și *Half-Life*, câteva apariții inedite au șocat piața anul trecut. În general, tendința a fost aceea de a recrea sau de a reînvia (cum preferați) vechi mituri. Unele dintre ele cum am spus-o deja a făcut mare vâlvă, *X: Beyond the Frontier* (**Elite**) sau *System Shock 2*; pe când altele s-au pierdut destul de repede în pătura comună a mediocrității: *Comand & Conquer: Tiberian Sun*. Am încheiat de curând și campania de sondaje legate de decernarea titlurilor de „best of" în care, cu regret pot spune, am observat tendința românului de ignora adevăratele capodopere. Un semn bun însă este preferința pentru jocurile prezente oficial pe piața românească. Românul nu este atât de ingrat pe cât pare și de multe ori, pus în situația de a alege într-o copie ieftină și jocul original pare să se decidă pentru ultima opțiune. Campaniile publicitare ale firmelor distribuitoare, pe plan local, din păcate la ora actuală doar două putând fi luate serios în calcul (**UbiSoft** și **Best Computers**), par să înceapă să dea rezultatele scontate. De altfel, chiar cele două firme au afirmat că vânzările anul trecut au crescut cu aproximativ 20%. Acest lucru nu poate fi decât îmbucurător de vreme ce va determina probabil apariția altor distribuitori. Principala armă a împotriva pirateriei, în continuare foarte mare, au constituit-o localizările parțiale a unor titluri precum și adoptarea unor prețuri mai accesibile pentru buzunarul românului. Astfel am reușit noi să cumpărăm **Tiberian Sun** cu 20$, în timp ce americanul îl achiziționa cu 50$. Și astfel am revenit la eterna problemă a pieței românești, cea care și descurajează mulți dintre potențialii reselleri locali și care determină marii distribuitori mondiali să ne evite: pirateria. S-au scris multe despre acest subiect și în continuare cea mai mare parte a noastră preferă să ia jocul de la tarabă, fără să-și dea seama că astfel își fac singuri un rău. Atâta timp cât vom lua jocul de la colț de stradă, nimeni nu va fi interesat să investească în piața românească și consecințele pot fi extrem de neplăcute. De ce să nu intrăm și noi în lumea civilizată? De ce să nu avem și noi supermaket-uri numai pentru jocuri? De să nu organizăm și noi un ECTS românesc?

Concluzionând, 1999 s-ar putea să fi fost un an destul de important au apărut primele localizări, s-au făcut primii pași importanți în producerea de jocuri (FunLabs), a mai dispărut o revistă (din păcate). Anul 2000 se anunță a fi unul greu, să sperăm că o să-l trecem cu bine, iar la sfârșitul lui când ne vom uita în urmă să fim mândri de cele realizate.

Claude

International Games Magazine
LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov

Tel./Fax: 068/415158,
068/418728
E-mail: level@chip.ro

General Manager:
Dan Bădescu

Redactor șef :
Claudiu Levente (Claude)
(Claude@chip.ro)

Redactori:
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
(bogdy@chip.ro)
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@chip.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(c_pop@chip.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Mihai Stegaru
(mstegaru@chip.ro)

Grafică și DTP:
Sorin Gruia
(sorin@chip.ro)

Publicitate:
Krisztina Házy
Cătălin Radu Sterea

Marketing:
Leonte Mărginean

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

Distribuție:
Ioana Bădescu
Leonte Mărginean

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4,
2200 Brașov

Pentru distribuție contactați:
AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

Cuprins

Cuprins CD

News

First Look



Acțiune serioasă de la Moscova

Preview



Motocicletele de mare viteză revin pe monitoare din plin!



Un proiect care poate dăuna omenirii! Puneți-i frână, fraților!

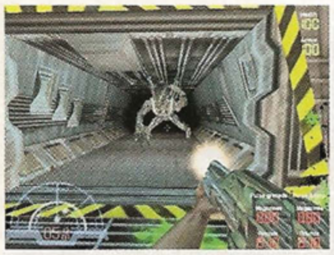
Review



La americani a fost lansat sub numele de Odium, dar, este același joc, nu vă speriați!

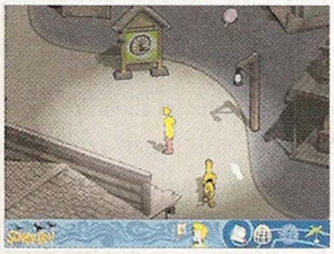


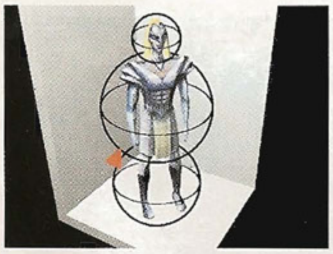
Simulator spațial cu poveste de dragoste încorporată. Veți salva iarăși Universul, ceea ce nu este deloc rău!



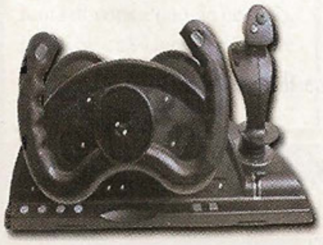












Best Of ...



O-scar(abe)ul jocurilor înmânat chiar de redactorii LEVEL

Minireview

Playstation



Un joc ce nu mai are nevoie de prezentare!

Magazin

Continuarea continuării continuând continuu care va continua în continuare!!!

Multimedia

Două titluri educative aduse chiar din Star Wars de către Lucas Learning!

Walkthrough

Rezolvare a la K'shu!

Hardware

Troubleshooting

Problemele voastre rezolvate?

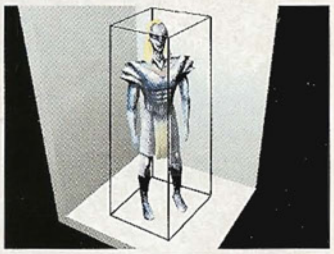
Chatroom

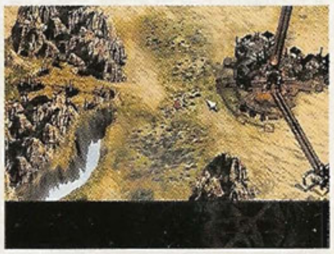








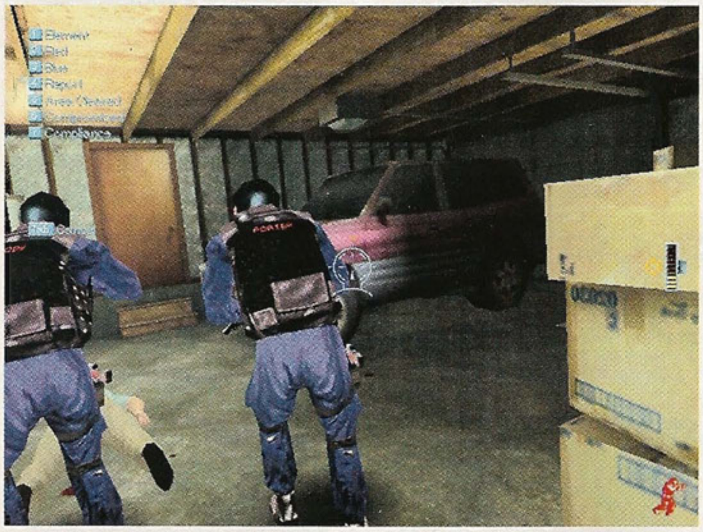


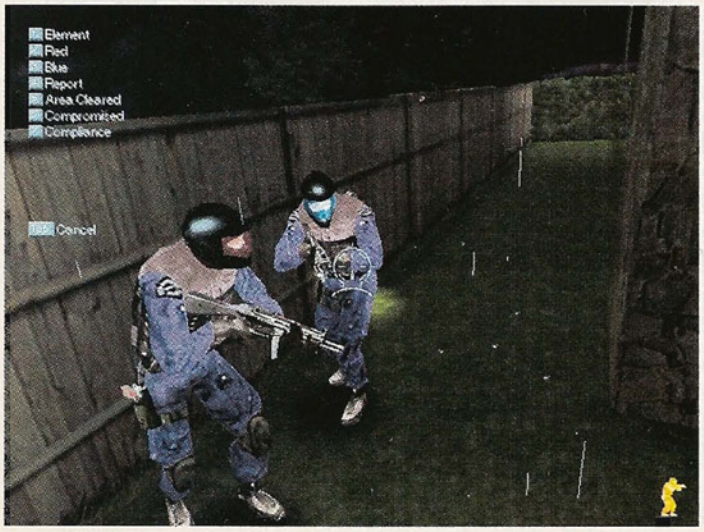




Cuprins CD







Playable demos

C&C: Tiberian Sun

Unul dintre cele mai așteptate RTS-uri ale anului care tocmai a trecut, pe care mulți gameri l-au îndrăgit. În demo-ul acesta vă așteaptă două misiuni concepute special.

Crusaders of Might&Magic

Oarecum o clonă a celebrului Tomb Raider, proiectat inițial pentru consolă, pe care avem acum ocazia să-l încercăm și pe PC.

Final Fantasy 8

Unul dintre cele mai populare titluri pe Play Station revine, de această dată având „în coadă" un 8.

Gabriel Knight 3

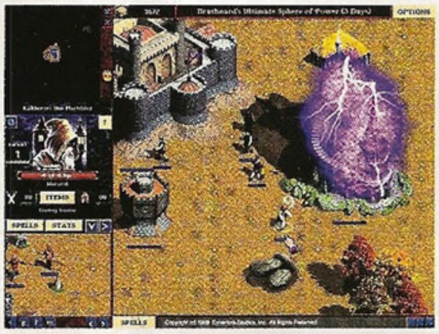
Aventuri horror prin care va trece „cavalerul Găbiță", dar nu așa cum îl știam înainte, ci într-o grafică 3D complet nouă.

Hangsim

Ceva mai rar întâlnit prin gamotecile voastre: un simulator de parapantă, parașutism și zbor cu planorul.

Interstate '82

O continuare de succes a unui titlu mult îndrăgit, care ne demonstrează încă odată că în America se conduce greu, chiar dacă nu e aglomerație!



Majesty

Ca rege, trebuie să asiguri prosperitatea și gloria regatului tău, lucruri deloc ușor de obținut.

SWAT 3

Acțiune anti-tero, în care orice detaliu tactic poate fi fatal. Echipa pe care o conduci nu are voie să greșească.

Warcraft 3 trailer

Mult așteptatul titlu de strategie ne pune pe jar. Urmăriți acest intro și spuneți-mi că nu e așa.

Thief 2

Urmarea unui joc îndrăgit nu se lasă mult așteptată. Stați în umbră și mișcați-vă precum o felină.

Shanghai: Second Dynasty

Un joc logic vechi de mii de ani, care încă mai are fani.



Screenshots

Call of Cthulhu

Call of Cthulhu este un joc first-person dar tare departe de Quake - personajul va muri din cauza şocului prea mare când va întâlni vreo urâţenie - la fel ca în povestirile originale ale lui Lovecrafts

Gunship 3000

Elicopterul legendar revine cu un nou look.

Hellboy

Un joc ciudat din partea unor francezi ciudaţi - deschideţi-vă calea luptând împotriva hoardelor de demoni... într-un azil de nebuni.

NFS: Porsche Unleashed

Un nou joc din seria Need for Speed oferă 80 de tipuri de Porsche.

Pool of Radiance 2

Advanced Dungeons & Dragons revine în forţă - urmare a unui FOARTE vechi RPG.

Republic

Încearcă să fii un lider revoluţionar de succes - luptă împotriva guvernului în Novistrana, unde preşedintele trebuie răsturnat.

Warlords BattleCry

Warlords IV va fi o strategie turn-based dar BattleCry aduce lupta în timp real. Aşteptaţi-vă la eroi - lideri ai armatelor voastre.

Shareware

Cursor Maker

V-aţi săturat de cursorul banal din Windows? Încercaţi să vă faceţi propriul set.

Exitswin

Management la vârful degetelor, cu un singur clic, al sistemului vostru - restartare în diferite moduri, suspendare, închidere...

MouseImp

Nu aveţi un mouse cu bilă? Nu vă faceţi griji. MouseImp îl convinge pe unul dintre butoanele mouse-ului să se comporte ca o bilă. Include şi setarea senzitivităţii.

Sonique

Player de MP3-uri care arată foarte bine. Suportă MS Audio 4 şi skin-uri. Un rival de temut al Winamp-ului.

Wallpaper Changer

Program pentru schimbarea fundalului din Windows. Suportă JPG, BMP, GIF. Imaginile pot fi schimbate automat din timp în timp.

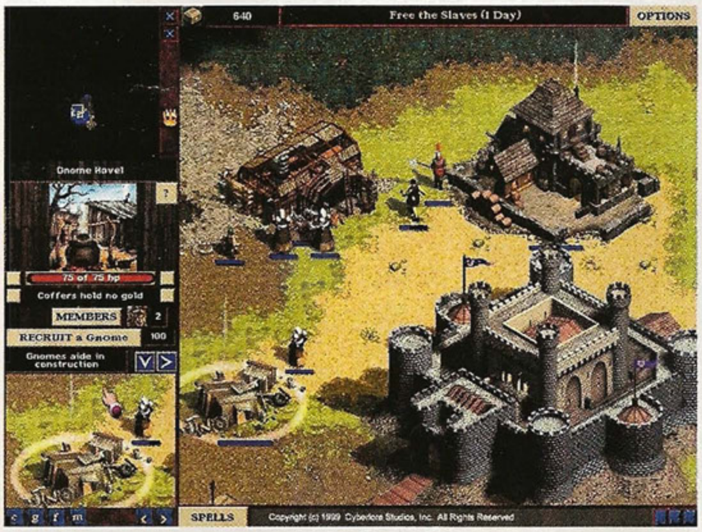
World Time

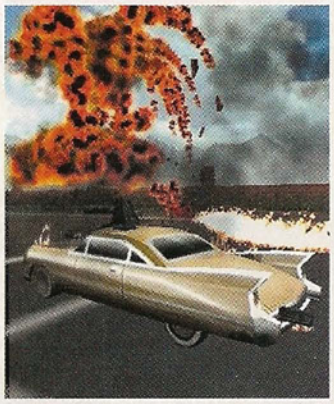
Un program folositor călătorilor. Puteţi afla ora curentă din orice ţară de pe glob. E mai bine să-l încercaţi înainte să-i daţi un telefon prietenului din Noua Zeelandă.

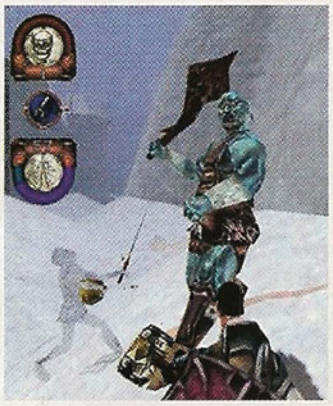
Tool Box

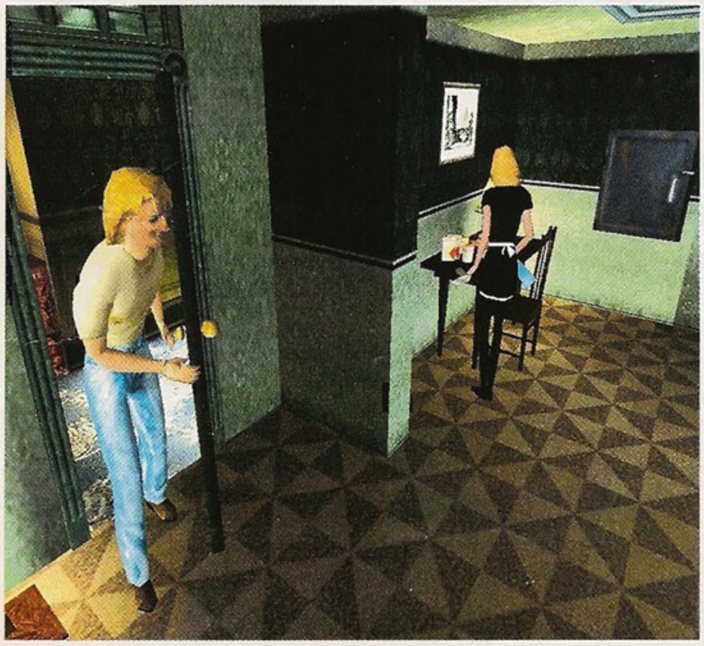
DLH













Flash

Speed

Lupta dintre cei doi mari producători de procesoare continuă la nivele din ce în ce mai înalte. Ca răspuns la noua serie de procesoare a celor de la Intel, cei de la AMD au scos pe piață un nou procesor Athlon, a cărui viteză este de 800 de MHz. Bineînțeles că va mai dura ceva până când acesta va fi accesibil gamerilor din țară, dar cine știe.

Întârziere

Dacă vă găsiți printre cei care așteaptă cu sufletul la gură apariția first-person action-ului Amen: The Awakening, așteptați în continuare la fel de cuminți, și poate vă dați și sufletul de la gură că nu arată frumos. Cei de la Cavedog Entertainment au decis să nu mai continue munca la această producție din cauza întârzierii prea mari. Dacă va mai apărea sau nu acest titlu, nu s-au obosit să ne spună, așa că...

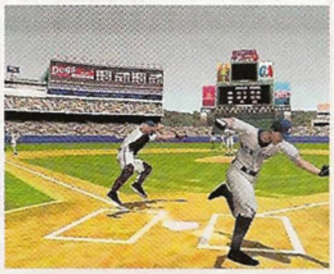
Speech

Dacă sunteți un fan al celui mai nou simulator de fotbal, Fifa 2000, atunci cu siguranță o să vă bucure următoarea veste. Se pare că cei de la EA Sports au lansat pe Internet un patch imens de 90 MB, care va îmbunătăți considerabil comentariul din timpul meciurilor, prin adăugarea de noi crainici. Până la apariția vreunui comentator român în această postură, ne vom mulțumi cu ce avem.

Triple Play 2001

Iată că cei de la Ea Sports nu s-au oprit în anul 2000 și au mers mai departe spre anul 2001 primul din mileniul trei. În general, fiecare nouă realizare a acestora din domeniul baseball-ului aduce ceva nou. Astfel că de data aceasta vom avea parte de o îmbunătățire a fețelor sportivilor, noi unghiuri în care sunt poziționate camerele, de posibilitatea de a importa propria față în joc, un player editor și multe altele pe care le vom afla la vremea potrivită. Oricum, acest joc se află abia la începutul realizării și până la finalizarea lui mai pot apărea foarte multe lucruri noi.







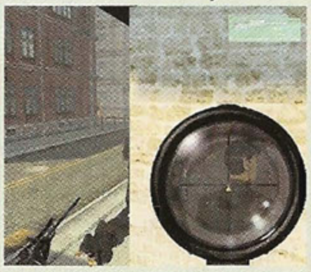


Hitman: Codename 47

Killing people for fun and profit!!! Cam asta ar trebui să facă un ucigaș plătit care se respectă. Pentru a putea afla mai



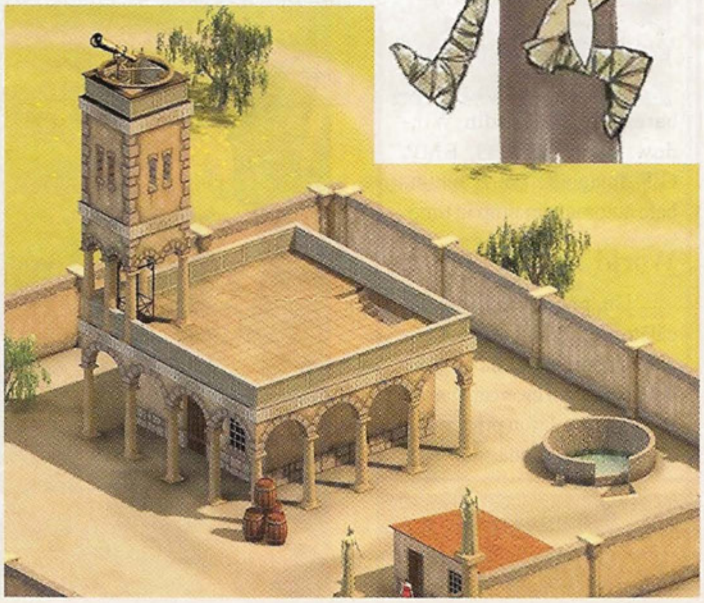
multe despre „viața de zi cu zi" a unuia care ucide pentru bani rămâneți pe frecvența LEVEL. Vom reveni cu mai multe amănunte despre noua realizare a celor de la Eidos. Poate că așa veți putea învăța să fiți la fel de reci și calculați ca Nikita sau Carlos Șacalul.





Aeropa: Fall of the Covenant

Veți intra într-o lume în care femeile sunt cele care se află la putere, mai precis cele cu sânge albastru, iar bărbații sun sclavi și le slujesc pe acestea. Există 13 zeițe care au în grijă câte o zonă de pe planeta noastră. De fapt este vorba despre un RPG care poate fi jucat doar online, bineînțeles în multiplayer. Oricum, eu abia aștept să văd ce pun la cale cele trei'șpe zeițe și cum arată o lume condusă doar de femei. Poate că bine...Poate că rău...



Câştigătorii concursului organizat de LEVEL şi Sony în numărul de decembrie sunt:

Cinci jocuri Buster and the Beantalk

Fedoreanu Adrian – Braşov
Pop Radu – Baia Mare
Zima Cătălin – Baia Mare
Manole Sorin – Galaţi
Guţi Reymond – Mediaş (Sibiu)

Cinci jocuri Mulan

Cautis George – Bacău
Ciochină Ionuţ-Lucian – Galaţi
Alexandru Sabin – Piatra-Neamţ
Mihalcea Vlad – Focşani
Oaie Alexandru – Turnu-Severin

Cinci jocuri Kurushi Final

Plăian Antonius – Baia Mare
Szabo Mihai gabriel – Mediaş (Sibiu)
Pinciuc Vasile – Satu Mare
Micu Florian – Tulcea
Halip Mircea – Bucureşti

Câştigătorii tombolei organizate cu ocazia lansării Rayman 2:

Jocuri Rayman2: **Flintoacă Bogdan-Ionuţ - Bârlad, Crauciuc Valentin - Botoşani, Panga Marius Cristian - Cluj - Napoca**

Tricouri Rayman2: **Codrea Adrian - Braşov, Matei Vasile - Iaşi, Maltezeanu Edi - Constanţa**

CD Holder: **Sava Sebastian - Cosmin - Galaţi, Balinca Eugen - Turda, Nicolae Bogdan - Constanţa, Condac Alexandru - Bacău, Hopulele Petri Andrei - Cluj Napoca**

Mouse Pads: **Berca Bogdana - Bucureşti, Vladimirov Iulia - Tulcea, Fedoreanu Adrian - Braşov, Onica Emanuel - Iaşi, Cojocaru Bogdan - Botoşani, Sandu Gabriel - Galaţi, Avram Ştefan - Galaţi, Vasilescu Daniel Tiberiu - Constanţa, Ilincuţa Cosmin-Alexandru - Bucureşti, Anăstăsoaie Răzvan - Bacău**

Pixuri: **Brahanschi Dănuţ - Săcele, Olariu Mihai - Sibiu, Todinuţ Octavian - Miercurea Ciuc, Cosma Bogdan - Galaţi, Dogaru Cătălin - Zărneşti, Bandea Ioan - Sibiu, Milea C. Constantin - Ploieşti, Szabo Mihai Gabriel - Mediaş, Bolba Răzvan George - Constanţa, Buşu Adrian - Bucureşti**

Ceasuri: **Teşu Cătălin - Sibiu, Costandache Marius - Făgăraş**

Radio: **Vaneli Constantin - Oradea**

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie (tel: 068-415158) pentru a afla cum vor intra în posesia premiilor.

Flash

Spre PlayStation 2

Din ce în ce mai mulţi producători de jocuri îşi adaptează producţiile de succes şi altor genuri de platforme. Printre aceştia se numără şi cei de la Epic Games, care declară că doresc să adapteze multe producţii la noul PlayStation 2, care se pare că va avea o sumedenie de adepţi. Unul dintre titlurile mult îndrăgite care se pare că va avea această soartă este şi Unreal Tournament. Să sperăm că şi calitatea graficii se va păstra.

Flash

Zbor cu Jane

Jane's Combat Simulation se pregătește să lanseze cel mai îndrăzneț proiect al lor. Chiar dacă la acesta din urmă, din păcate nu a mai putut participa și Austin Skunkworks, comunitatea fanilor se așteaptă să fie un joc la înălțime (la propriu și la figurat).

On-line

Pentru amatorii de sporturi mai ciudate, am o veste bunicică. Un joc de clusterball on-line, care habar n-am cu ce se mănâncă, a fost dat spre folosință la următoarea adresă www.clusterball.com. Măcar din curiozitate treceți pe la această adresă. Poate reușiți să câștigați ceva și voi.

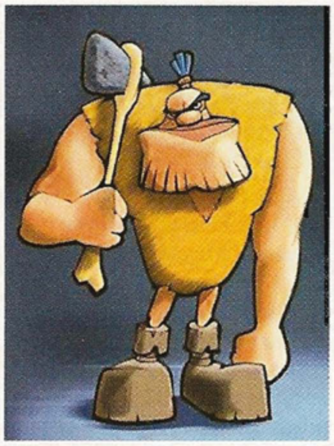
Șah pe Internet

WebQuest (creatorii unui celebru joc on-line iPONG) au obținut licența pentru organizarea unui turneu de șah on-line. Toți amatorii sau profesioniștii să dea năvală, pentru că, după cum promit cei de la WebQuest, premiile vor fi pe măsura numărului de participanți, care este nelimitat. A! Uitam să vă spun adresa: www.Chessed.com.

Soluții ieftine

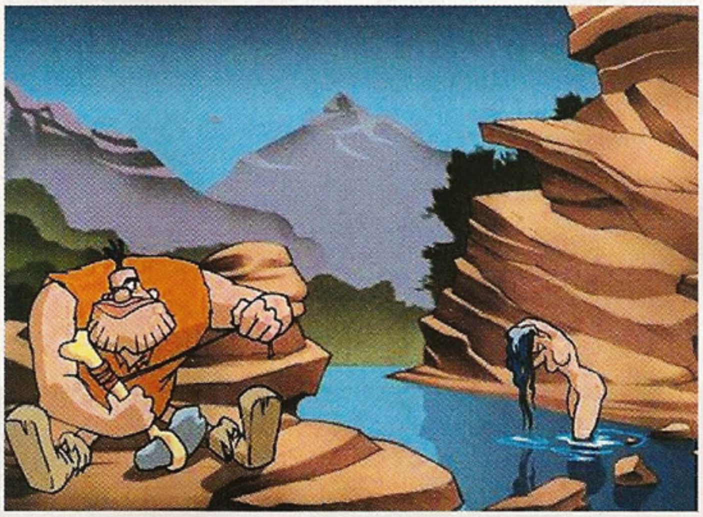
Cei de la Intel ne arată încă o dată că se gândesc și la cei cu buzunarele mai puțin umflate. Ca dovadă, au lansat pe piață noul procesor Celeron care lucrează la o frecvență de 533 MHz, și al cărui preț nu este prea mare în comparație cu cel al fraților mai mici.

It Came for Zog



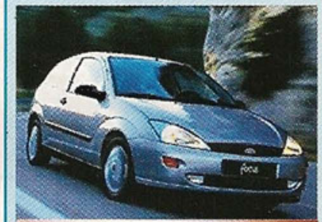
Cine este Zog? Ei bine, Zog este un luptător neandertalian care trebuie să se ascundă, pentru că It, care de fapt este un alien, a venit de departe să îl caute să îi dea na-na. Jocul este presărat cu aspecte comice care fac tot deliciul acțiunii. Astfel că în unele situații eroul nostru principal, și anume Zog - omul primitiv, va trebui să acționeze în zona de influență a extratereștrilor unde există o cantitate apreciabilă de aparatură high-tech. Se va descurca Zog, oare?





Conduceți Ford?

Dacă nu, totuși veți avea șansa să încercați puterile mașinilor Ford în condiții de cursă cu noul joc al celor de la Empire Interactive - Ford Racing. Simulatorul include 12 mașini ale renumitei firme, între care Taunus, Mustang, Explorer și, desigur, Focus. Traseele sunt, după spusele producătorilor, extrem de bine realizate și realiste. Există și modul career, în care jucătorul începe ca un simplu pilot amator, dar poate ajunge să fie angajat de firme renumite și să aibă acces la trasee și mașini mai spectaculoase. Varianta pentru Marea Britanie va fi lansată iarna aceasta, iar cea pentru SUA în primăvară.

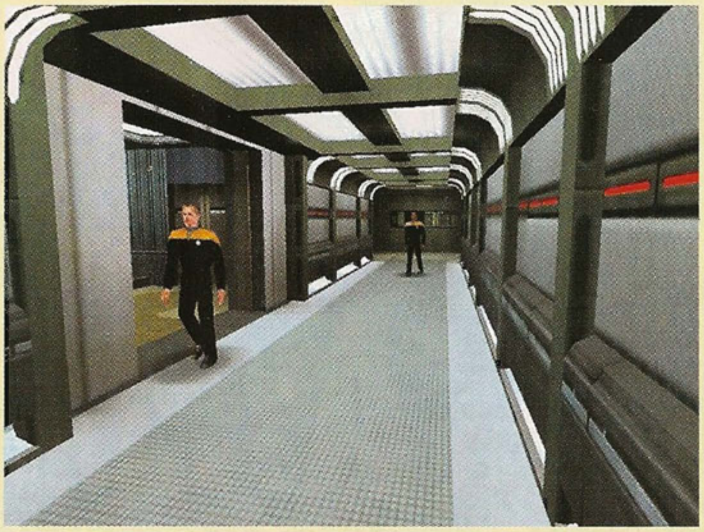




Star Trek Voyager: Elite Force - de la TV la PC



Activision asociază cu mult curaj termenii „Star Trek" și „Action" și lansează un titlu - 1st person shooter - care utilizează engine-ul din Quake 3 Arena, primul nelansat de iD Software (dacă nu va fi lansat Heavy Metal F.A.K.K.2 mai întâi). Veți avea ocazia să vă plimbați pe Voyager și vă veți putea folosi de o mare varietate de arme, incluzând desigur și binecunoscutul phaser. Personajul principal din joc este Alexander / Alexandra Munro și va trebui să rezolvați situația în care se află nava Voyger, rămasă în pană într-un depozit de nave ieșite din uz. Vă veți întâlni cu rase binecunoscute ca Borgii sau Malonii.





Psygnosis ne-a mai dat cu țârâita niște imagini de la Metal Fatigue



Metal Fatigue este un RTS 3D (real-time strategy) produs de Psygnosis, asta pentru cine nu știe. Jocul va permite jucătorului controlul asupra unor roboți configurabili numiți Combots, care pot fi construiți și cu ajutorul pieselor confiscate de la inamic, pe lângă piesele din inventory. Acțiunea se petrece pe trei nivele: în subsol, la suprafață și pe orbită și pot fi accesate cu ajutorul unei interfețe facile. Ca să împace „și capra, și varza", producătorii au creat 30 de misiuni pentru ambele moduri de joc: single și multiplayer. AI-ul (artificial intelligence) va fi ceva cu adevărat extraordinar, zic ei. Iată și câteva imagini luate de „reporterii" LEVEL chiar din mijlocul „acțiunii".







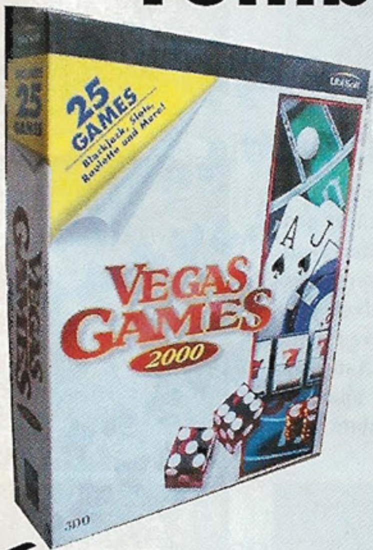


Flash

Sid Meier și secretele sale

După cum știm, Firaxis, firma genialului Sid Meier lucrează acum la Civilization III. Ceea ce nu știați însă este faptul că Sid Meier mai are un proiect secret păzit bine de tot. Este vorba despre un joc, ce va fi distribuit de Electronic Arts, și în care vom intra într-o lume plină de umor populată de dinozaurii erei preistorice. Geniul lui Sid Meier este recunoscut de toată lumea. Astfel încât ne putem aștepta încă de pe acum la o nouă capodoperă. Lumea jocurilor are nevoie de un suflu proaspăt.

Tombola LEVEL și Ubi Soft



Vă oferim în acest număr un joc ce vă dă posibilitatea să vă antrenați pentru cazino. Dați uitării bingo-urile televizate! Viva Las Vegas !

1 Câte feluri de jocuri se pot juca în Vegas Games 2000 ?

a) 7 b) 9 c) 13

Răspunsul îl găsiți în articolul Vegas Games 2000 din acest număr.

Tombola LEVEL și Ubi Soft

Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ______

2/00

Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Județ
Telefon: E-mail:

Flash

Întârziere

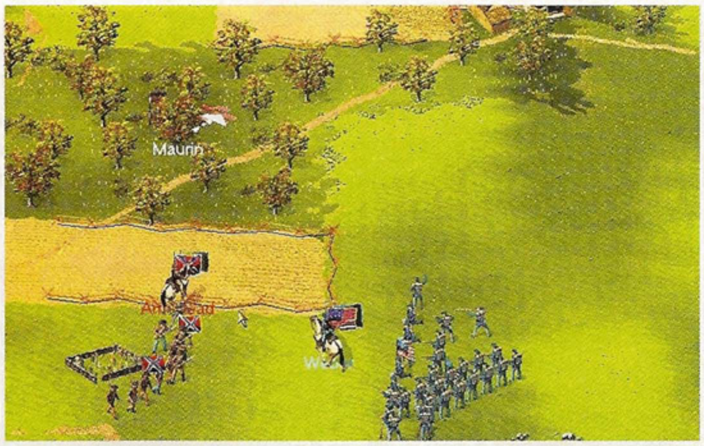
Simon&Schustler Interactive a anunțat că Deep Space Nine va apărea pe piață cu o întârziere de câteva luni. Programat inițial pentru luna martie, acest third-person action, va fi disponibil nouă abia în vară. Apariția este programată pentru luna mai, dar se mai adaugă și perioada care va trece până când jocul va veni la noi în țară, așa că înarmați-vă cu multă răbdare.

Dungeon Keeper 3

Într-un recent interviu Nick Goldsworthy a anunțat că echipa ce a scos Dungeon Keeper 2 lucrează acum la două noi proiecte: Dungeon Keeper Web support (DK plus) și la... al treilea joc al seriei, Dungeon Keeper 3. Dacă totul merge bine, la începutul anului viitor vom continua să pălmuim monstruleți în stil Bullfrog.

Achiziție

Iată o știre care ne interesează destul de mult, atâta timp cât are un efect asupra produsului finit, și anume jocul. Se pare că cei de la Titus Interactive, gigantica firmă de jocuri franceză, a definitivat achiziționarea firmei Virgin Interactive. Atâta timp cât producțiile lor se vor îmbunătăți le dorim mult succes în noua colaborare.



Antietam și Sid Meier!

După Gettysburg, Sid Meyer a lansat Antietam. Iată câteva screen-shot-uri disponibile la puțin timp după apariția acestui joc. Pentru cei care nu știu despre ce este vorba, Antietam este un joc de strategie în timp real (RTS), cu un univers bogat, situat în perioada Războiului de Secesiune American. Aveți posibilitatea să fiți generali celebri și să conduceți armate care au scris istoria Americii!







Hired Team

Producătorul rus Thought Guild lucrează cu spor la Hired Team, un FPS (first person shooter). Cuvântul „Hired" își mai are sorgintea și în producția celor de la Psygnosis, Hired Guns, bazată însă pe un engine de Unreal. După cum vedeți, producătorii ne dezvăluie noi arme și reliefarea modului cooperativ cu ajutorul căruia echipa voastră se va descurca pe câmpul de luptă. Modulul ce suportă multiplayer va fi lansat în luna martie, iar versiunea completă la sfârșitul anului. Și să mai spunem că rușii nu fac treabă bună!







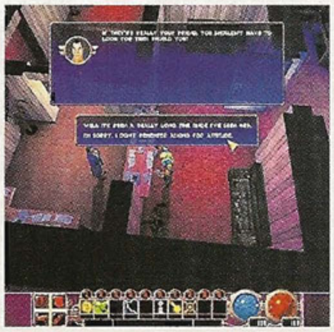


Monolith & Sanity

Acțiunea acestui nou titlu, Sanity, are loc în viitorul apropiat în care oamenii vor folosi droguri foarte puternice pentru a-și îmbunătăți caracteristicile fizice. Sanity va beneficia de un engine LithTech versiunea 1.5 Cain, un agent de la Departamentul Național pentru Control Psionic, este foarte hotărât pentru a elibera lumea de criminalii „flămânzi de putere". Sanity ne va oferi 21 de nivele pentru modulul single-player și alte 10 pentru multiplayer. Așteptăm cu sufletul la gură să apară în primăvară, dar... niciodată nu se știe!









talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 251100996300752 deschis la BRD agenția Calea București, Brașov.

Plata se mai poate efectua și în contul 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

☐ ***DA***, **doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

☐ 6 luni, la prețul de 162.000 lei
☐ 1 an, la prețul de 324.000 lei

începând cu luna: ____________

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de ....
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ....

talon de abonament LEVEL

2/00

CONCURSUL FOTO



Iată că am stabilit și câștigătorul concursului organizat de Vogel Publishing împreună cu MGT Educational, Omnilogic BGS și Alsys Data. Marele premiu (cameră digitală Olympus C830 L + Corel Draw 8 + imprimantă HP DeskJet 895 C) pleacă la Brăila, pe adresa **Ionuț Pâslaru**, str. O. Doicescu nr. 17,bl. E1 ap. 20 .

Câștigătorii celor 5 abonamente CHIP sunt : Slăniceanu Alexandru (București), Mircea Samoilă (Cluj-Napoca), Răzvan Sulea (navzars@usa.net), Almășan Cristian (Iași), Tălăpănescu Cristian (București)

Câștigătorii celor 5 abonamente LEVEL sunt: Cojocaru Dumitru Adrian (Târgu Nemț), Pop Lucian (Cluj Napoca), Crina Pascal (Rădăuți), Dredețianu Radu (pantera0000@yahoo.com) și premiul de originalitate Giro Andras (Zărnești).

Câstigătorii sunt rugați să sune la redacție (068/415158, 418728).

Destroyer Command



Dacă ați citit articolul despre *Silent Hunter II* și v-a plăcut, citiți mai jos...

Marea e extrem de frumoasă la apus, când îndrăgostiții se plimbă cu barca pe valurile liniștite și privesc focurile de pe plajă... Nu prea sună în concordanță cu titlul articolului, așa că rescriu: Marea renderizată cu mare artă e extrem de frumoasă la apus, când îndrăgostiții de simulatoare navale se plimbă pe valurile liniștite cu barca înarmată cu tunuri de mare calibru și privesc focurile de armă de pe plaja de debarcare, în timp ce în larg submarinele au grijă să facă din nava amiral a flotei plug de arat pe fundul oceanului. Așa va arăta doar una dintre misiunile din simulatorul naval produs de **Ultimation** și distribuit de **SSI**. *Destroyer Command* promite să fie o minune strategico-grafică, care va lovi direct în inimile pasionaților genului (aka ahtiații după Vânători Silențioși ș.a.) Fără multă vorbă, să dăm iama în material. Priviți!

Jos periscopul, toate pânzele sus!

... deși lucrurile nu prea stau așa. Va fi vorba mai mult de o cooperare între viitorul *Silent Hunter II* și ulteriorul *Destroyer Command*. Cele două sim-uri, deși produse de firme diferite, vor beneficia de o interfață și de un engine foarte apropiate. Motivul este acela că **SSI** a decis, în măreața-i înțelepciune, să nu-l chinuie pe săracul gamer obligându-l să descopere două metode de a-și înnoda degetele pe tastatură. În plus, fericitul posesor de *Silent Hunter II* va putea să dea cu submarinul lui în distrugătorul fericitului posesor de *Destroyer Command* și viceversa (se repetă astfel povestea celor de la **Novalogic**, care au compatibilizat *F16 Multirole Fighter* și *MiG-29 Fulcrum* cu *F-22 Raptor*).

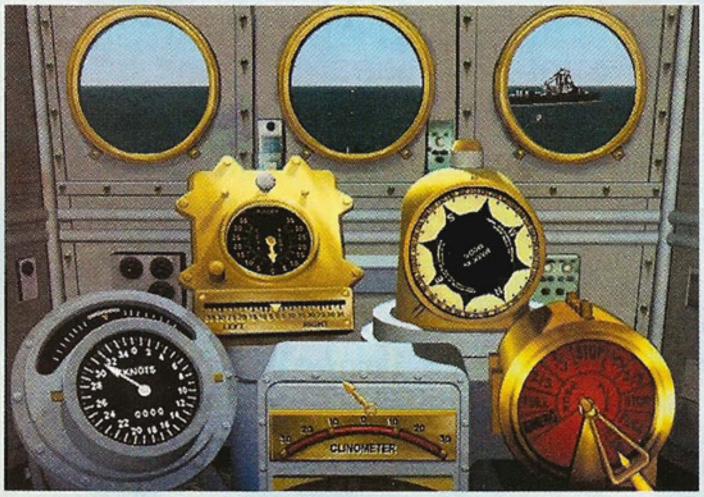
Destroyer Command va fi axat pe navele mai mici dar mai agile ale unei flote. Distrugătoarele sunt cele care pot schimba soarta unui război, fiind capabile de orice tip de acțiune maritimă, de la atacarea altor nave, apărarea propriei flote și distrugerea submarinelor inamice la contraatacuri anti-aeriene, protejarea debarcărilor și atacarea unor ținte plasate incomod pe sol inamic. Deși pentru mulți sunt mai atractive crucișătoarele și portavioanele (mamuți ca putere, dar și ca agilitate), **SSI** a ales distrugătorul pentru suplețea admirabilă de care dă dovadă.

Ni se promite că jucătorul nu va avea șansa să se plictisească, fiind incluse misiuni din oceanele înfierbântate ale lumii, mai precis Atlantic și Pacific. În plus, la un moment dat un singur distrugător nu va mai fi de ajuns, așa că vă veți trezi mari generali, cu câte opt bărcuțe la ordin. Și, credeți-mă, veți avea treabă serioasă: cârmit, țintire și tragere, torpilare și câte și mai câte. Cu cât veți avansa mai mult în joc, cu atât mai mult va trebui să acordați atenție părții de strategie și să lăsați bum-bum-ul pe seama PC-ului. Totuși, nu va fi obligatoriu să avansați în grad. Veți putea refuza promotion-urile și rămâne liniștiți ofițeri de rang inferior, dar stăpâni deplini pe un singur (deci mai ușor de controlat) distrugător. Deși vor fi prezente la datorie în jur de 100 de nave marine și submarine aparținând flotelor câtorva state (S.U.A., Marea Britanie, Franța, Japonia, Italia, Germania), în timpul celei de-a doua conflagrații mondiale, nu veți putea comanda decât distrugătoare americane din clasele 5 și 6. Jocul va putea fi jucat în modul CIC (sau mai pe românește hartă), care seamănă cu cele din RTS-uri, dar nu de aici provine savoarea jocului, ci din faptul că *Destroyer Command* este un simulator adevărat (după cum se vede și din imagini). Și, dacă sunteți convinși că a conduce un submarin este una dintre cele mai grele lucruri posibile, așteptați să vedeți ce înseamnă să pedalezi la o navă supramarină. Din păcate (sau din fericire) nu se va întâmpla prea des să trageți cu tunurile de mare calibru, dar se va întâmpla. Atunci va fi momentul adevărului (ca de exemplu în bătălia de la Guadalcanal). Vor exista și misiuni de salvare a unor piloți căzuți din avion în apele mării, dar nu vor fi stresant de multe.



Simplu ca „Barca pe valuri"?

După ce am văzut ce poate face plutitorul din *Destroyer Command*, haidem să vedem până la ce nivel



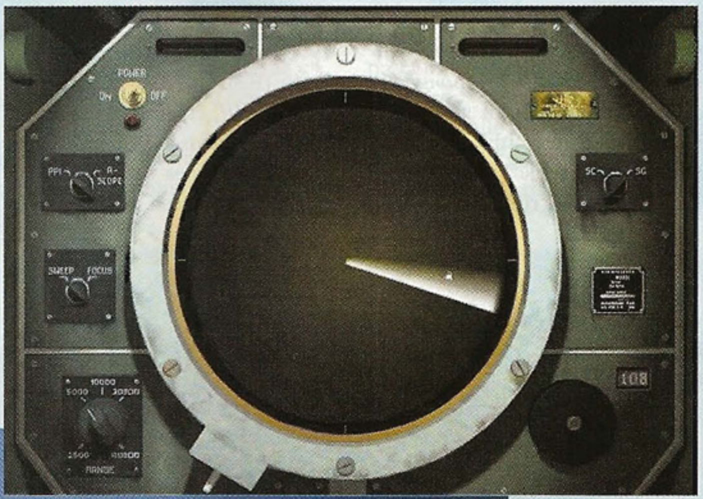




vor cei de la **SSI** să ne înfunde în comenzi. Veţi putea accesa tot ce vă doreşte inimioara de comandor: toate staţiile de luptă (inclusiv cele mai puţin spectaculoase), camera motoarelor, cuibul antiaerienelor (una din cele mai expuse poziţii), staţia de plasare a minelor subacvatice, camera sonarului camera radarului, camera bicicletei şi, probabil, o cameră radio (pentru postul local —,— FM). Nu s-a precizat dacă veţi putea merge în vârful navei şi să strigaţi „I'm the king of the world" sau „Iceberg! Right ahead!". Modul în care veţi lupta depinde de voi: fie veţi face pe marele general şi veţi da comenzi doar în mod CIC (adică „Toate distrugătoarele să tragă în şalupa cutare!"), fie veţi coborî ceva mai jos şi veţi controla parţial comenzile navei, fie, în fine, vă veţi putea folosi degeţelul propriu şi personal pentru a trage cu tunul, ceea ce implică nu doar apăsarea trăgaciului, ci şi alegerea ţintelor şi a muniţiei.

Având în vedere faptul că avansarea în grad aduce după sine, în general, avansarea în comoditate, probabil că pe măsură ce veţi avansa în joc veţi lăsa tot mai multe în seama echipajului.

Ce mai ştiu e că s-a transpirat din greu la modelarea 3D. Când veţi şede plini de voi într-o baterie antiaeriană exterioară, de pildă, veţi putea admira în linişte şi nava ce vă înconjoară, precum şi alte battle-station-uri în plină acţiune. Nu vor lipsi nici avioanele în care să vă descărcaţi nervii şi antiaerienele. Uneori vor fi mult mai multe decât nave (fapt ce nu se prea întâlneşte în *Fighting Steel* - un alt must din partea **SSI**). Cât despre teren+mare, sunt renderizate cu ajutorul unui engine folosit şi în... cum îi spune?... un joc de referinţă lansat de curând!... *Panzer General 3D Assault*. Cum sună? Imaginaţi-vă grafica din Panzer 3 văzută „de pe jos", cu ceaţă şi texturi ultrarealiste.





Desigur, voi, cei mai nedotaţi în materie de procesoare, memorie, placă video etc., pregătiţi buzunarele pentru un upgrade serios. Altfel, pa *Destroyer Command!* Ca să vă conving, vă mai spun că toată planeta a fost modelată după date preluate de la diverşi sateliţi, aşa că, dacă aveţi chef de o excursie pe una din plajele mai atractive (în Hawaii, să spunem), puteţi da o fugă să vedeţi de-i rece apa sau nu. Iar dacă marea va fi agitată, veţi simţi răul de mare (mai ales pe monitoare >15 inch), cuprinşi în acelaşi timp de un bine de grafică.

Mai e de aşteptat

O lovitură în plin vă va durea cum nu va mai durut ceva într-un joc, nu doar pentru că ni se promite o legătură mai intimă cu nava, ci şi pentru că reprezentarea grafică va fi de excepţie, după cum va fi şi efectul asupra distrugătorului. Suportul multiplayer e deja inclus. Să nu uităm de interoperabilitatea de care vorbeam, cu *Silent Hunter II*, care promite să fie atracţia începutului de secol în ceea ce priveşte simularea pe PC.

Aşadar, de la **SSI** numai veşti bune. *Destroyer Command* va continua seria de succese ale renumitei firme şi, personal, sper să nu dezamăgească cu cine ştie ce bug-uri de orice fel (cum s-a întâmplat cu *Panzer General 3D Assault:* frumos dar pe loc stătător). Nu se poate anticipa mai mult decât s-a anticipat deja, aşa că rămâne atât pentru moment. De îndată ce aflu ceva în plus, vă voi spune. Ne vedem în articolul următor.

Mike

Date tehnice

Gen: Simulator naval
Producător: Ultimation
Distribuitor: SSI
Sistem recomandat: P 233, 64 MB RAM, 3DFx, Win95
Data apariţiei: jumătatea anului 2000

LEVEL

Gunship III

Un spectru de pe Spectrum atacă platforma PC. Acum e mai colorat şi nu numai...



A simula e verbul cel mai folosit acasă la **MicroProse** (compartiment al **Hasbro Interactive**). E imposibil să uiţi titluri ca *GP1* sau *GP2*, care au pus ştampila pe simularea de Formula 1. De atunci lucrurile s-au schimbat, dar verbul a rămas acelaşi, iar noile titluri nu mă contrazic: *Mechwarrior 3* (parte a treia a unui joc de un succes extraordinar, în care privim lumea secolului al 31-lea din carlinga unui robot de 20 de metri înălţime), *GP500* (pentru pasionaţii de motociclism), *B-17 Flying Fortress 2* (care are în prim plan faimoasele distrugătoare americane din timpul celui de-al doilea război mondial) şi *Gunship III*. Tom Dusenberry, preşedinte al **Hasbro Interactive**, declara că „seria de simulatoare oferă gamerilor oportunitatea de a parcurge spaţii şi timpuri pe care şi le puteau doar imagina. Scopul nostru este acela de a produce cele mai realiste jocuri create vreodată, oferind în acelaşi timp cea mai intensă, profundă şi distractivă jucabilitate posibilă. Toate cele patru titluri au în vedere aceste aspecte."

Ordine de idei

În ce priveşte simularea aviatică, **MicroProse** se poate mândri cu unul dintre primele titluri demne de menţionat - *Gunship*. Cu mult înainte de *Apache Longbow* şi *Comanche* a existat un joc pe care scria „Începutul simulării serioase de elicopter". Pauza a fost lungă şi **MicroProse** a avut timp să se odihnească şi să cugete la reactualizarea acestei serii de succes de pe platformele mai vechi. Aşa că firma numită a anunţat cu aproape doi ani în urmă, pe 28 mai 1998, la Electronic Entertainment Expo (E3), în Atlanta, proiectul *Gunship III*, care promite a fi un simulator realistic de elicopter. *Gunship* ar putea să vă fie necunoscut şi de aceea mi-am pus în gând să vă iluminez: prin 1984-85 a apărut primul joc din serie, în care player-ul se căţăra într-un elicopter Apache şi literalmente răzuia terenul, aducând curăţenia într-o lume murdară. Urmarea a fost *Gunship 2000*, apărut în zorii anilor '90, cu grafică VGA şi sunete emise cu voioşie de PC Speaker. Pe atunci jucătorii puteau controla unul din patru tipuri de elicopter. În *Gunship III* lucrurile s-au schimbat drastic, dacă ne gândim la cât de mult au avansat computerele în ultimii ani. Situaţia a devenit serioasă odată cu apariţia procesoarelor şi plăcilor audio-video ultraperformante. Gata cu sunetul mono, cu 256 de culori şi cu rezoluţii de 320x240. A venit vremea unui joc cu un engine grafic pe măsura renumelui. Motorul a fost preluat din deja arhijucatul *M1 Tank Platoon II* (un tank-sim pe care împătimiţii nu l-au sărit). Am datoria să adaug că proiectul *Gunship III* este condus de Scott Spandburg, tatăl lui *M1*. Tom Nichols, Directorul secţiunii Marketing din cadrul MicroProse, ne povesteşte: „*Gunship* este un simulator clasic de elicopter, produs de **MicroProse**, care este îmbunătăţit prin adăugarea unei grafici realiste, inteligenţă artificială avansată şi joc în multiplayer. Cea mai interesantă caracteristică este aceea că *Gunship III* va fi compatibil cu *M1 Tank Platoon II*, astfel încât fanii eli-



copterelor și ai tancurilor pot lupta împreună în aceleași bătălii."

Iar intercompatibilitate?

Se pare că pe toți producătorii de jocuri din lumea largă i-a lovit pasiunea pentru combinări de n jocuri luate câte n: **Novalogic, SSI** și acum **MicroProse** - o metodă foarte eficientă de a face bani mai mulți cu bani mai puțini, altfel zis PROFIT. Dar, atât timp cât produsele vor fi de calitate, nu voi avea dreptul să comentez.

Gunship III va avea ca actori principali elicoptere de elită: AH-64D Apache (din dotarea armatei americane) și AH-1Z Cobra (coleg cu pușcașii marini) pe post de armament greu; RAH-66 Comanche pentru atac ușor și misiuni de recunoaștere. Pentru multiplayer vor fi incluse probabil Eurocopter Tiger-ul, Hokum-ul și Mi-28 Havock-ul. Campaniile vor fi cinci, dar aici apare ceva ce pe noi, ca români vajnci ce suntem, ne zgândăre în mod direct. Două dintre ele vor avea loc în Polonia și Irak (preluate din *M1 Tank Platoon II*), iar alte două ne vor plimba prin Africa de sud. Până aici totul e O'Keh. Dar ce ne facem cu misiunile din Republica Moldova (campanie întâlnită și ea în *M1 TP II*)? Sper să nu facă iar din colțul nostru de Europa un teritoriu fantastic, plin de fac-țiuni militare și teroriști, cu ierni sălbatice și oameni la fel de blânzi. Oricum, chiar dacă așa va fi, sper ca din punct de vedere calitativ să primesc o compensație, promisă de faptul că, așa cum am spus, engine-ul din *Gunship III* este același cu cel din *M1 Tank Platoon II*. Totuși, nu există prea multe similitudini între ceea ce văd un tanchist și un pilot de elicopter. Perspectiva și viteza sunt radical diferite. Pentru a rezolva problema, engine-ul grafic a fost modificat pentru a fi adaptat la un simulator de elicopter: au fost mărite raza vizuală și performanța. De asemenea, au fost adăugate efecte de vreme, straturi de nori și noi tipuri de rachetă. Pentru a trezi interesul pasionaților înveterați și al celor înnebuniți după cifre și parametri, nu va lipsi managementul armamentului, al întreținerii și al proviziilor, de care veți avea grijă între misiuni.

Lupta pentru supraviețuire

Este știut faptul că orice joc are rejucabilitate limitată. Fiecare firmă producătoare/distribuitoare încearcă să prelungească prin tot felul de procedee viața jocurilor pe care le lansează. **MicroProse** atentează la o metodă deja folosită cu succes de alții (vezi DiD cu al său excelent *F-22 Air Dominance Fighter*) și anume crearea dinamică a misiunilor în cadrul campaniei. Cu



alte cuvinte nu mai e sfătuibil să ședeți liniștiți după fiecare misiune, pentru că inamicul nu stă cuminte deloc și se mișcă, își adună forțele, spionează și chiar atacă. În campanie, fiecare misiune dinamică este o urmare a acțiunilor jucătorului și a măiestriei în etalarea talentelor strategice. Tipul misiunii și mărimea forțelor inamice vor fi determinate de modul în care veți juca. Vor exista și bătălii preconfigurate, precum și conflicte istorice sau ipotetice.

Misiunile sunt deja cunoscute de orice gamer care și-a petrecut un cât de scurt timp manevrând la joystick: atac asupra unor coloane în marș (funebru), recunoaștere (a vinovăției), escortă a unor convoaie (pe ultimul drum) etc. Desigur, și în *Gunship III* există conceptul de stealth, deci nu vor lipsi nici misiunile de noapte (pe care, personal, nu le prea agreez, pentru că îmi intră întunericul în ochi și nu mai știu dacă monitorul e stins sau nu). Desigur, există FLIR-ul (aka Forward Looking Infrared System), dar, tot personal, după o oră de privit mediul înconjurător în verde intens îmi piere cheful de a mai juca, chiar de m-aș afla în fața celui mai tare flight-sim posibil.

Va avea grafica „adevărată" pe care o cere anul 2000, cu detaliu terestru dus la extrem și realism al simulării pe toate gusturile? Data lansării este știută (începutul 2000), dar respectarea termenelor nu e chiar punctul forte al distribuitorilor. Așa că, până la apariția lui *Gunship III, Longbow 2* rămâne simulatorul de elicopter încoronat de toate topurile din lume (deși eu prefer în continuare *Comanche 3*). Mike către turnul de control... Cer permisiunea de aterizare. Permission granted!... Roger!"

Mike

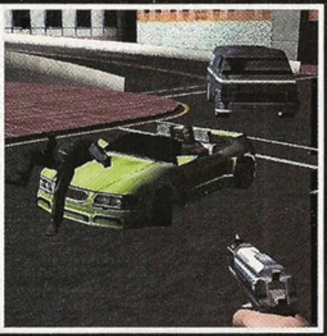


Date tehnice

Gen: Simulator elicopter
Producător: MicroProse
Distribuitor: MicroProse
Sistem recomandat: P 233, 64 MB RAM, 3DFx, Win95
Data apariției: începutul anului 2000

LEVEL

Over Drive



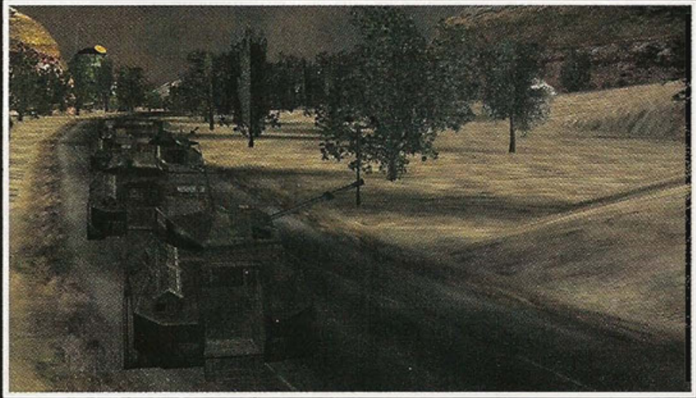
Dacă ai senzația că ești un (o) dur(ă), fii de partea fărădelegii! Dacă nu, întoarce-te la Solitaire sau ceva de genul ăsta.

Vă lipsește cumva un anume tip de joc? Ceva ce n-ați mai jucat de mult? V-ați săturat de toate CD-urile din birou, de simulatoare și strategii? Vreți ceva care să vă țină în fața computerului cum vă ținea un quest adevărat, ceva care să vă facă să săriți de pe scaun așa cum reușea Quake-ul sau ceva care să vă pună creierele obosite la încercare cum numai seria X-Com a fost în stare? Uitați asemenea vise, pentru că nu se vor realiza niciodată. Sau poate nu chiar niciodată, ci doar până în primele luni ale ultimului an al mileniului - 2000. Oricum, prea mult nu mai e și, în plus, oricum v-ați obișnuit cu așteptarea. Dacă ați fost în stare să stați luni întregi fără Starcraft sau fără Half-Life, merită să vă mai puneți o dată răbdarea la încercare.

Calitate de la Moscova

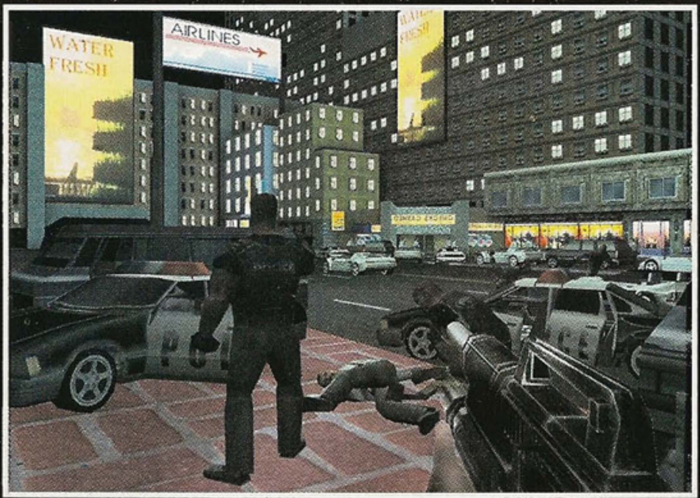
Sunt extrem de mulțumit ori de câte ori aud că un joc superb, despre care lumea vorbește/va vorbi încontinuu, a fost/este produs de o echipă rusească. Motivul este unul singur: mândrie de est-european, sătul de jocuri bune produse de firme vestice, dar care ar fi trebuit să fie EXCELENTE din toate punctele de vedere, dat fiind costul și reclama. De altfel, tot mai multe companii occidentale solicită ajutorul producătorilor ruși, exemple fiind destule. Din lipsă de spațiu amintesc doar pe SSI, care tocmai au lansat Flanker 2.0, o minune de simulator. În rest, câteva nume ar trebui să fie suficiente pentru a vă lămuri că de la ruși nu am primit doar comunismul: Sea Dogs, Rage of Mages II ș.a.

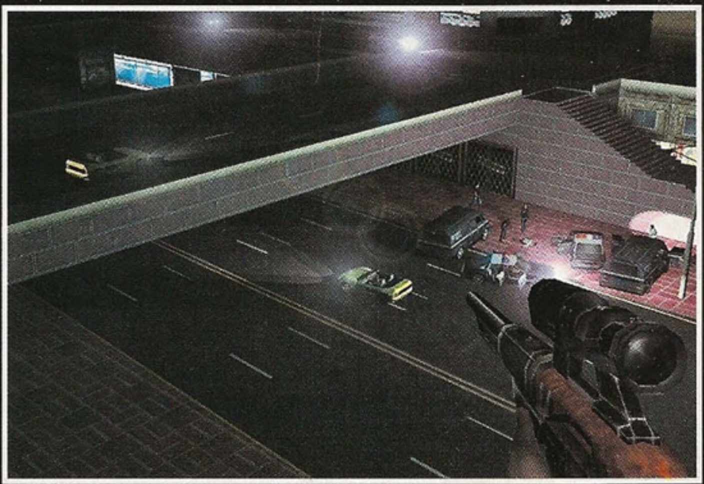
Totuși, de **S.K.I.F** nu cred că au auzit prea mulți pe meleagurile noastre, tot astfel cum nici despre **Buka Entertainment** nu se cunosc cine știe ce detalii. Cu toate acestea, în ultimele luni a început să bată crivățul dinspre Rusia (termen aflat până de curând în variație liberă cu URSia), aducând după sine mase de aer rece și zăpadă și, nu în ultimul rând, purtând cuvinte mângâietoare pentru urechile gamerilor români: 1st person shooter combinat cu ceva curse de mașini și un strop de strategie, grafică divină, un univers complex, aventură, bani, arme superbe, cerințe hard moderate și alte asemenea zvonuri halucinogene și stupefiante care au fost ignorate până acum. E cazul ca lucrurile să se schimbe și să aflați ce se ascunde de fapt...



În spatele crivățului

Din câte știm, aproape toți gamerii de naționalitate română (și nu numai ei) sunt posesori ai rezultatelor unei invenții extraordinare menite să-i facă fericiți și pe cei mai săraci cu dolarul: fabrica de multiplicat CD-uri, cu sedii în Rusia și Bulgaria. O afacere prosperă și, din nefericire, necesară pentru mulți dintre noi. Centrul de putere în această ramură industrială (încă) este Moscova, renumită pentru ilegalitate. Totuși, în chiar acest centru al pieței negre s-a dezvoltat, pe o bază legală, **Buka Entertainment**, care acum ne dezvoltă și nouă imaginația cu *Over Drive*. În joc putem afla că sub suprafața lucios-atractivă a unei metropole moderne colcăie geniile criminale, acelea pe care poliția nici nu visează să le prindă. (Fac o rectificare: respectivii colcăie în APROAPE orice metropolă; în pseudometropola București cam bate vântul și din acest punct de vedere.) Totuși, jucătorul nu intră în pielea unui astfel de boss, ci începe modest, ca proaspăt absolvent de penitenciar, cu o bancnotă prăpădită de doar 20 USD în buzunar (adică un teanc foarte arătos de aprox. 400000 lei.) și cu o nouă viață de construit. Desigur, coloratul nostru personaj este extrem de inteligent, știe, se pricepe la computere, arme sofisticate și alte meșteșuguri și are mâna sigură când îl omoară pe șeful bandei rivale, împușcându-l de la 1 kilometru în zona occipitală. Cu asemenea calități, nu prea cred că omul nostru se va apuca de minerit, pescuit sau alte activități oneste. Din fericire, sunt destule slujbe bine plătite în zona crimei. Tot ce trebuie





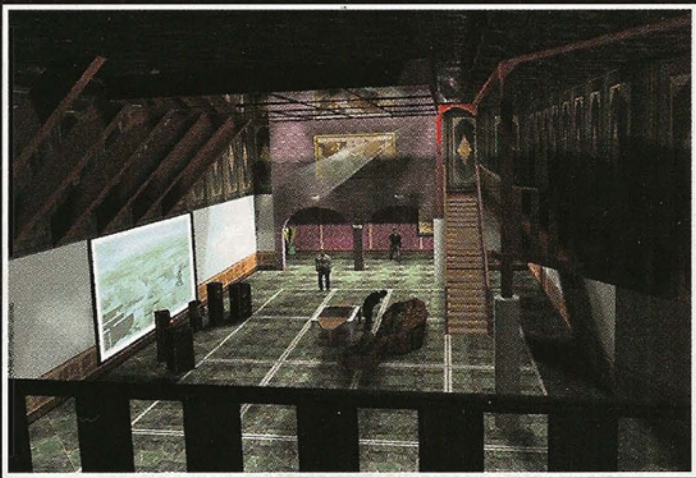
să faceți este să apucați mâna ce vă este întinsă sau, mai bine, să apăsați cu sete pe trăgaci. Totuși, aveți grijă la reputație!

Încetul cu încetul

Așa trebuie să procedați. Mai întâi, dați-vă bine pe lângă șefii mafiei locale; faceți pe curierul o vreme, prindeți mersul lucrurilor și ritmul mersului și abia apoi treceți linia. Și asta doar după ce v-ați obișnuit cu ideea că, tot astfel cum pasta de dinți protejează dinții, sângele face bine pielii mâinilor. Puteți, dacă vă convine, să deveniți bodyguard sau terorist. E bine, totuși, să nu acceptați ordine decât de la șeful șefilor sau doar de la voi înșivă. Economisiți o anumită sumă (sau salvați ceva bani – cum ar spune traducătorii celor mai multe posturi TV din România) pentru achiziționarea unei mașini (o altă soluție ar fi luarea în posesiune a automobilului fără aprobarea prealabilă a posesorului – ca să mă exprim elegant). Vă dați seama că ultima variantă aduce după sine îndrăgostirea poliției locale de player, poliție care îl va curta fără încetare până când îl va vedea prins în lanțurile iubirii. Player-ul va avea dreptul să se supere și să deschidă foc neanunțat asupra forțelor de ordine. Cum? Cu arme cum nici cu ochii deschiși n-ați visat, spectaculoase dar realiste.

Schimbări

Over Drive, promit producătorii, va fi unul dintre acele jocuri care redefinesc conceptul de lume virtuală. Ni se propune să ne imaginăm o metropolă gigantică, atât de mare încât e nevoie de câteva ore pentru a ajunge la capătul suburbiilor, cu străzi pline de oameni ocupați cu treburi mai mult sau mai puțin legale, cu sute de clădiri înalte și, din fericire, complet explorabile și cu libertatea deplină de a face ce vrei și de a suferi consecințele acestui fapt. Toată această babilonie virtuală este renderizată cu un engine 3D care, ca și multe altele, promite să fie revoluționar, adică să permită menținerea ratei de frame-uri pe secundă la o cotă acceptabilă chiar și în zonele cele mai aglomerate și să nu necesite pauze la intrarea/ieșirea din clădiri. Vor exista și reflexii și umbre realiste (sper că vor fi mai bune decât cele din Commandos, de pildă, în care personajele aveau umbră chiar și după ce intrau în conul de umbră al unei clădiri).



Spuneam că *„Over Drive* redefinește ș.a.m..d." Se pare că într-adevăr așa va fi, dacă e să credem că toate obiectele din joc se vor supune, cuminți, legilor fizicii. Totul va fi afectat de totul: tablăria mașinilor va putea fi îndoită, parbrizele sparte, ușile smulse, mobila arsă sau făcută bucăți. Ființele umane vor deveni neființe formate din grămezi de țesut animal sub influența haosului înconjurător.

În ceea ce privește AI-ul, toate personajele din joc au comportament realistic, logic. Mașinile și pietonii se vor supune culorilor roșu și verde, precum și semnelor de circulație. Vor fi destul de inteligenți pentru a urma o cale coerentă până la destinație (cum NU se întâmplă în Caesar III și Pharaoh). Va exista alternanță zi/noapte (ultima compensată de o pereche de ochelari cu infraroșu, care vă vor permite să priviți strălucirea cauciucurilor încălzite sau chiar a unei țigări.)



Va fi odată...

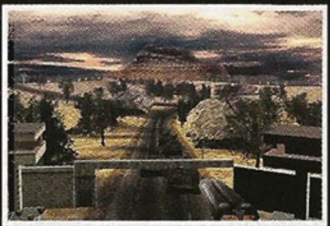
Atât ne-au spus, atât vă spun și eu. Ar mai fi de adăugat că ultimul nivel are loc pe o insulă și că există în oraș cartiere bine definite, unul dintre ele fiind Chinatown (sau Pantelimonul Galben), cu specific local și coloratură lingvistică. Va fi și multiplayer, care promite să fie bine făcut, cu deathmatch și tot restul.

Dacă vă place ce ați citit, dacă vă pasionează un asemenea tip de joc, dacă v-ați plictisit de vechile CD-uri, e timpul să mai așteptați puțin. Upgrade-ați-vă nervii, reflexele și PC-urile. Va fi nevoie.

Mike







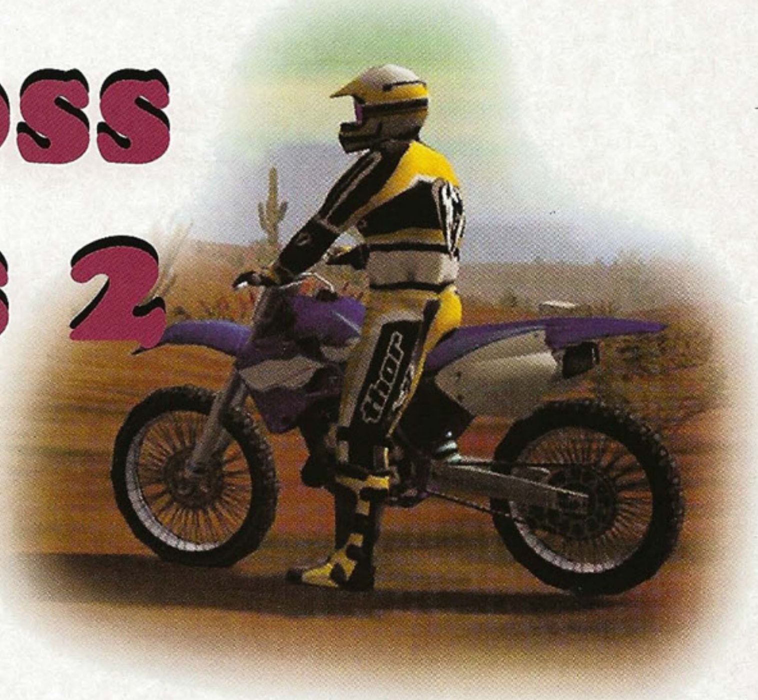


Date tehnice

Gen: Action/Racing
Producător: S.K.I.F.
Distribuitor: Buka Entertainment
Sistem recomandat: P 233, 64 MB RAM, 3DFx, Win95
Data apariției: primul trimestru al anului 2000

LEVEL

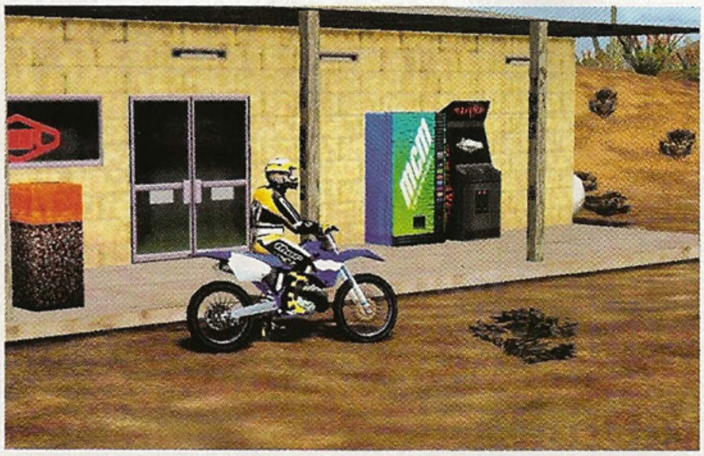
Motocross Madness 2



Nebunia vitezei pe două roți sau, mai bine spus, Rainbow Software la cea de-a doua încercare!!!

Cu ceva timp în urmă, mai precis în numărul din noiembrie al anului 1998, subsemnatul vă scria un review despre un joc cu motociclete. Numele acestuia era unul deosebit de sugestiv, *Motocross Madness*, mai ales că era strâns legat de ceea ce puteam vedea noi pe monitoare, adică un joc în care viteza joacă rolul principal. Așadar, cei de **Rainbow Software** reușiseră la acea vreme să realizeze un simulator de motociclete care a depășit cu mult celelalte apariții de acest gen ale vremii. Însă, de atunci și până acum, acest tip de simulatoare a cunoscut o evoluție notabilă și asta datorită concurenței acerbe dintre casele producătoare de jocuri. Astfel că fiecare dintre aceste firme a adus ceva nou prin intermediul produselor lor, contribuind la îmbunătățirea imaginii acestor jocuri.

Tocmai de aceea *Motocross Madness* continuă cu un nou episod. Se cuvine, totuși, o întrebare, și aceasta ar suna în felul următor: Ce îmbunătățiri poți aduce unui joc superb care îți ține în permanență nivelul adrenalinei ridicat? Ei bine, să știți că această întrebare necesită un răspuns mai lung, răspuns pe care am să vi-l dau în continuare. Sper să îmi ajungă spațiul acordat pentru acest articol.

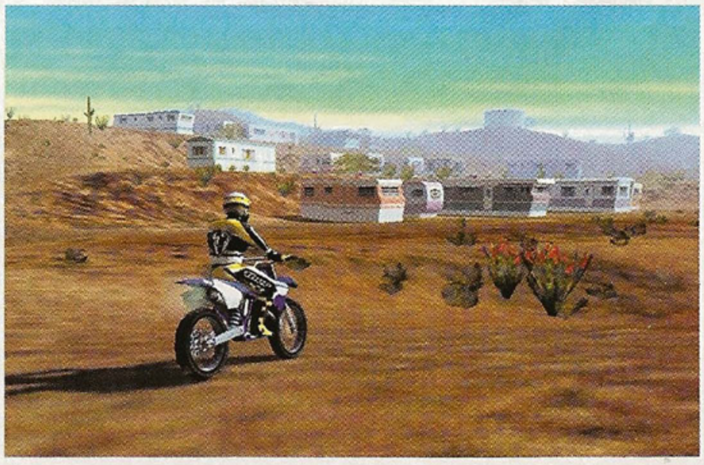


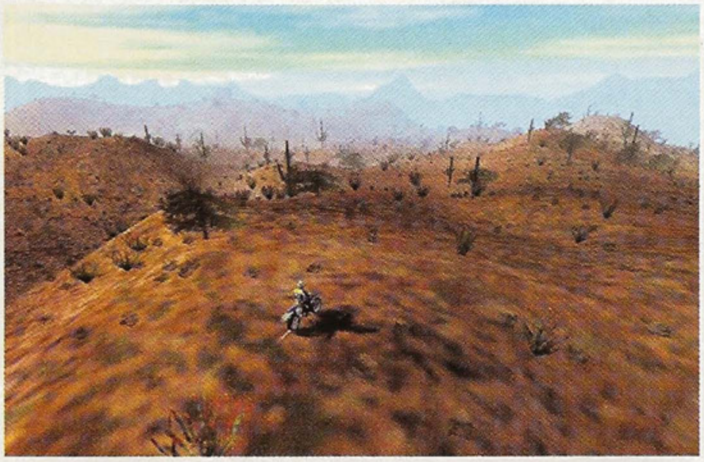
Motorrr...

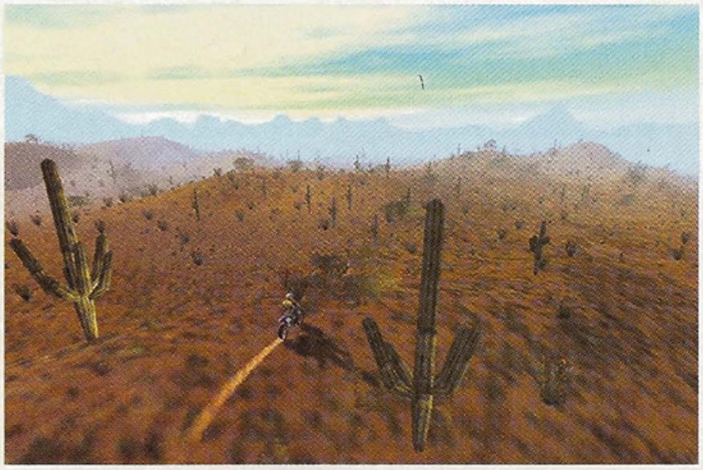
Întotdeauna când vine vorba despre o nouă versiune a unui joc încercăm să facem o comparație între cel nou și cel vechi. Asta pentru că astfel putem să vedem ce diferențe există între cele două și ce aduce nou această ultimă apariție. Spre deosebire de predecesorul său, *Motocross Madness 2* este mult mai complex și am să vă explic în continuare de ce. Bineînțeles că există o oarecare asemănare între cele două titluri, însă nu una foarte mare și asta datorită faptului că au fost introduse foarte multe lucruri noi. În primul rând, trebuie să vă spun că mediul în care se vor desfășura cursele va fi unul populat cu diferite obiecte cum ar fi: tufișuri, copaci sau alte chestii care pot atenta la sănătatea motociclistului. În timpul curselor, pe lângă aceste obiecte, vom mai putea întâlni și câteva viețuitoare din rasa înaripatelor domesticite pe care noi le cunoaștem sub numele de găini. Tocmai de aceea vă sfătuiesc să vă luați grătarul cu voi poate aveți noroc și călcați vreuna și după aceea... (yam yam, papa bun:)!!! De data aceasta vom avea și niscaiva apă sau gheață pe trasee care vor influența deosebit de mult manevrabilitate bolidului cu care vom concura. Cred că acest lucru îl putem introduce la capitolul realism. Iată că am ajuns și la partea cea mai interesantă așa că, vă rog, puțintică atenție! În caz că veți opta pentru Career mode, veți avea parte de o surpriză deosebit de plăcută. Dar să vă explic. La început vom primi un motor, nici prea slab nici prea puternic, cu care vom concura într-o serie de cinci curse tip Enduro. Până aici toate bune, dar... dacă vom reuși să terminăm cele cinci curse cu un anumit punctaj vom primi de la cei care ne sponsorizează un premiu în bani. Cu acești bani vom putea să ne înscriem la următoarele concursuri, ne vom putea repara motocicleta obosită și vizibil afectată de „starea drumurilor" sau ne vom putea plăti spitalizarea în caz că am executat o manevră îndrăzneață și am făcut bubă în urma contactului pe care l-am avut cu solul.

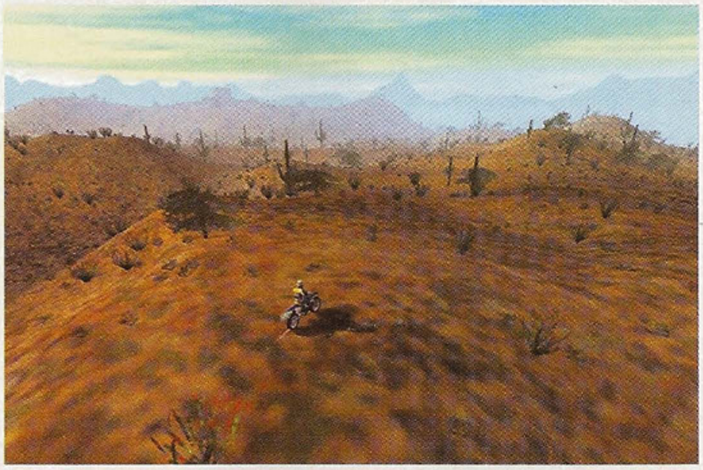
Nou și vechi

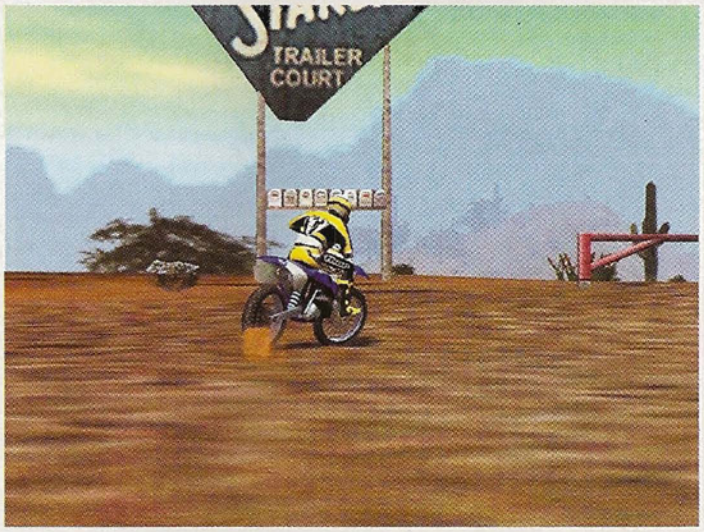
Nu puteam să nu vă spun câte ceva și despre grafică. Voi începe prin a vă spune că este mult mai reușită în comparație cu cea din prima versiune, care nici ea nu era deloc rea. Tocmai de aceea sunt foarte curios să aflu ce îmbunătățiri au mai reușit să aducă cei de la **Rain-**











bow Software unei grafici, după părerea mea, extraordinare. Se pare că realizatorii jocului au lucrat cel mai mult la detalii încercând să elimine toate bug-urile care ar putea să afecteze frumusețea imaginilor. Pe lângă toate acestea, mai trebuie menționat faptul că acel cadru în care se desfășoară acțiunea a fost „populat" cu peste 50.000 de obiecte pe care nu le-am putut întâlni în primul titlu *Motocross Madness*.

Cei care au jucat prima versiune își amintesc de cele cinci tipuri de competiții în care au putut concura: Moto Tag, Stunt Quarry, Baja, Nationals și Supercross. Ei bine, să știți că și acest nou titlu vă oferă același gen de competiții, dar îmbrăcate într-o altă haină mult mai frumoasă, croită dintr-un material de calitate. Vă mai amintiți desigur de toate cascadoriile pe care le-ați putut face pe motocicletă și... de toate trântele pe care le-ați luat până ați reușit să faceți acele „scamatorii pe două roți". Pe mine și acum mă mai doare spatele... Dacă le-ați uitat vă sfătuiesc să vă apucați să exersați (jucând versiunea anterioară) pentru că imediat vine primăvara care ne va aduce căldură, ghiocei și, bineînțeles, *Motocross Madness 2*.

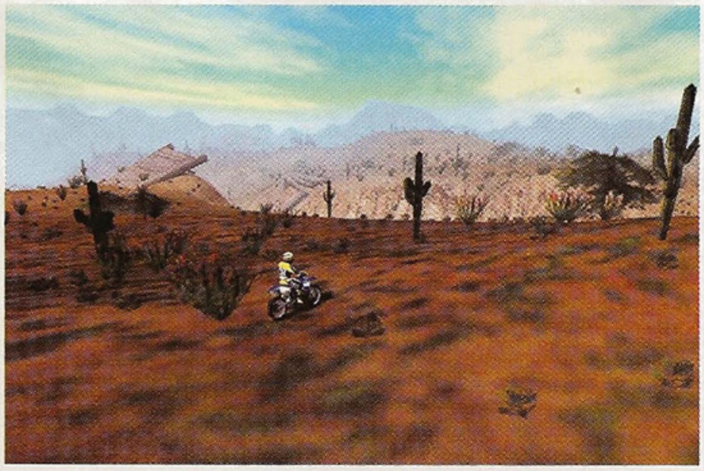
Ce ne așteaptă?!?

Nu ați uitat, nu? Nu ne convine motocicleta, traseul sau motociclistul pe care ni le oferă jocul? Nici o problemă, pentru că există un „track editor", în care vom putea realiza un traseu care să satisfacă exigențele noastre. De asemenea, este inclus și un loc numit „garage" unde vom putea afla câteva date tehnice despre motorul cu care concurăm și unde putem face unele modificări la frâne, la suspensii sau la motor. Tot aici vom putea schimba și cauciucurile, în funcție de traseul pe care urmează să concurăm.

Bineînțeles că există și suport multiplayer care ne oferă posibilitatea de a forma echipe cu care să concurăm în diferite turnee sau competiții. Dacă credeți că sunteți deosebit de buni și că nimeni din prietenii voștri nu vă poate face față, puteți să participați la câteva curse online. Dacă veți câștiga, veți primi niște puncte, care, dacă se vor aduna în număr foarte mare, vă vor oferi un loc în topul 100, al celor mai buni dintre cei mai buni.

Motocross Madness este așteptat să apară în primăvara anului 2000. Chiar dacă nu mai este foarte mult timp până atunci, eu sunt convins că până la apariția acestui articol vor mai apărea o mulțime de lucruri noi. Dar tocmai în asta constă frumusețea acestei situații. Spun asta, pentru că astfel vom avea parte de câteva surprize (plăcute, sper) care ne vor mai descreți „mințile" obosite de atâtea RTS-uri și quest-uri. Până atunci nu ne rămâne decât să ne bucurăm de viață și de sfârșitul acestei ierni care parcă nu se mai termină. Brrrrr!!!

Wild Snake

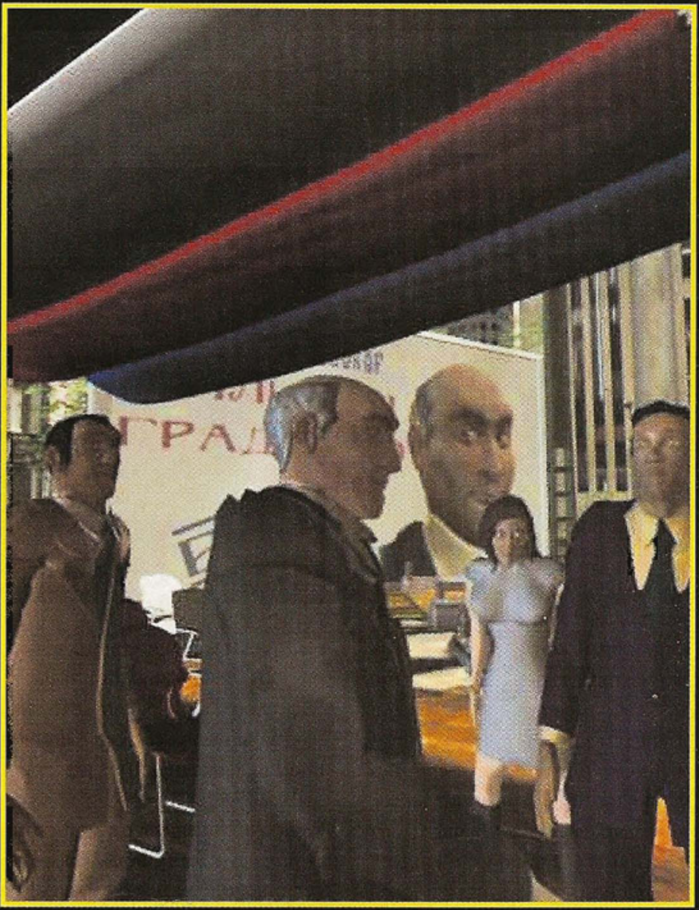


Date tehnice

Gen: Simulator moto
Producător: Rainbow Software
Distribuitor: Microsoft
Data apariției: primăvara anului 2000
Sistem recomandat
Procesor: P233, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 98
Network: Da
Joystick: Da

LEVEL

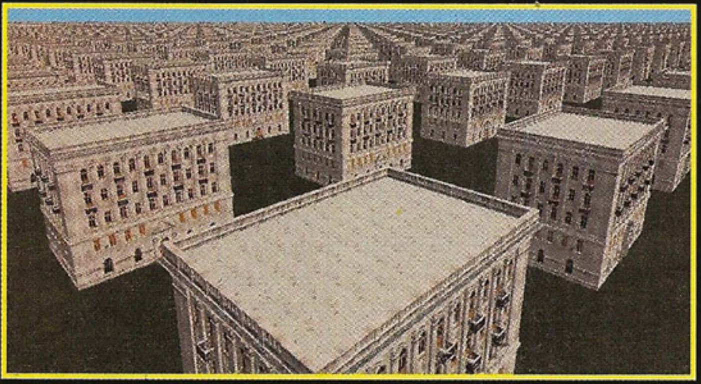
Republic
THE REVOLUTION



Toată lumea se pricepe la politică, toată lumea are soluția ideală de a scoate o țară din impas. Puțin antrenament însă nu strică nimănui.

Scriu acest articol cu câteva zile înainte de Crăciun, zile care pentru noi, românii, nu înseamnă numai în febrilitatea pregătirilor pentru sărbătorile de iarnă. Este și momentul în care unii dintre noi, din ce în ce mai puțini însă, aprind o lumânare pentru un frate, o soră, un fiu, un văr sau un tată care a avut curajul să înfrunte cu pieptul gol ultimele răbufniri ale regimului comunist. În acele zile eram doar un puștan de generală care simțea că ceva nu este în regulă, că ceva important se întâmpla, dar nu înțelegeam ce. Anii au trecut și după război mulți eroi au început să apară. O grămadă de comisii s-au format pentru a prezenta publicului adevărul acelor evenimente. A fost o revoluție spontană? A fost o lovitură de stat? Au existat într-adevăr teroriștii? Din păcate, nu cred că vom apuca acele zile în care să aflăm răspunsurile la astfel de întrebări. Adevărul zace undeva în sufletul participanților și prin ungherele întunecate ale arhivelor.



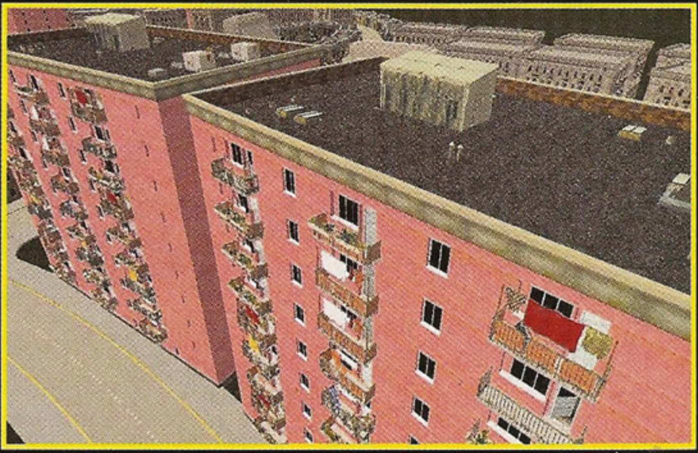


Nu am evocat aceste evenimente doar fiindcă așa este moda, acum, înainte de sărbători. Ci fiindcă are o oarecare legătură cu jocul pe care vi-l voi prezenta în continuare. Anul 1989 a fost unul dintre cei mai importanți. Europa de Est se trezea în sfârșit din amorțeala în care a fost aruncată de către un regim condus cu o mână de fier de la Moscova. Rând pe rând, cu sau fără violență, toate statele au ieșit de sub tutela sovietică. Și pentru ca lovitura dată comunismului să fie completă, un an mai târziu însăși fondatoarea regimului, U.R.S.S., cade victimă frământărilor politice.

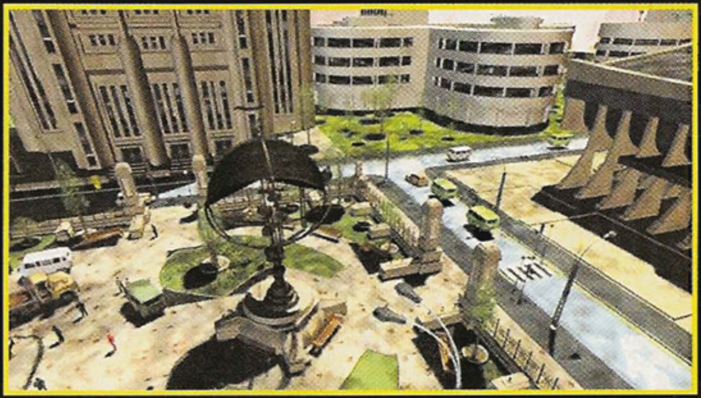
Elixir Studios, o companie londoneză foarte tânără și cu o echipă antrenată sub bagheta marelui Peter Molineaux, vrea să realizeze un joc în care să fie aduși la viață acei ani cu toate secretele lor, chiar și cele mai întunecate. Proiectul poartă numele de *Republic: The Revolution* și ne va pune la conducerea unei facțiuni politice rezultate din urma amintitelor frământări politice din sânul Uniunii Sovietice.

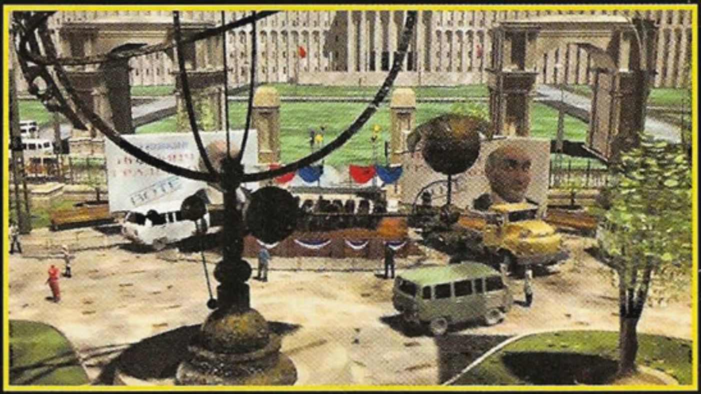
Perestroika

1990 a însemnat căderea co-











munismului și în U.R.S.S. Federația s-a spart, iar una dintre noile republici formate este și Novistrana. În această republică va fi introdus și jucătorul sub forma unui lider de partid. Citind materialul primit de la producători m-a izbit extraordinar de mult asemănarea dintre situația politică și economică a acestei republici minuscule cu cea a României. Cine știe poate or fi fost invitați, pe post de consilieri, și niscaiva politicieni de pe la noi.

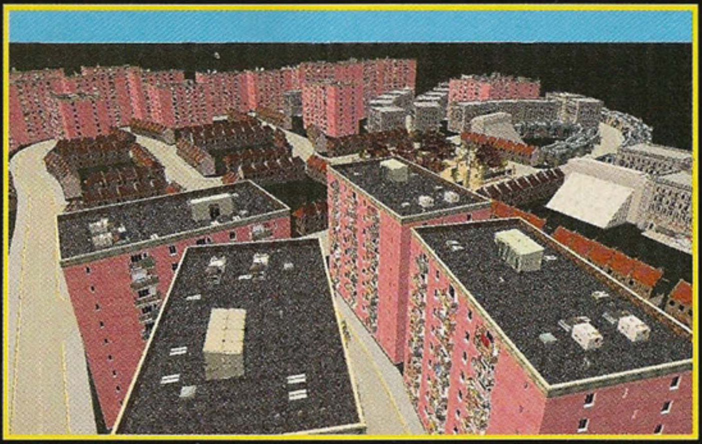
Pornind la drum cu un aghiotant, un sediu secret, câțiva simpatizanți și „Prințul" lui Machiavelli (manualul oricărui politician) în mâna dreaptă trebuie să ajungi la tunelul la capătul căruia nu se află Luminița, ci puterea. Puterea absolută. Drumul va fi greu și presărat cu nenumărate obstacole, opera fie a celorlalte 16 partide implicate în lupta pentru putere, fie a președintelui pe care nu-l încânta ideea de a pierde locul cald din Cotro... argh... cabinetul numărul unu. Toată acțiunea se petrece într-un stat, ceea ce implică un număr de locuitori o organizare teritorială, administrativă, economică, politică etc... Vă dați seama cât de multe variabile pot fi luate în calcul, practic implementarea lui în algoritmii computerului pare imposibilă. Cu toate acestea, dezvoltatorii de la **Elixir Studios** s-au apucat de treabă convinși că vor putea duce cu succes la sfârșit acest proiect. Țărișoara va fi populată de milioane de suflete, fiecare dintre acesta având propriul program zilnic, propriile aspirații, idei, necazuri și fericiri. Aceste suflete vor deveni armele tale. De aici îți vei recruta agenții, fie ei vânzători de ziare, muncitori, generali sau actori. Această imensă masă poate fi extrem de ușor manipulată.

Nu ai conștiință, nu ai scrupule, nimic nu trebuie să-ți stea în cale. Te supără vreun dizident i-ai plantat bomba sub mașină, un partid devine prea puternic. Ai grijă ca sponsorul oficial al acestuia să dea faliment, președintele câștigă popularitate ai grijă să apară noi accize pe benzină. Poți să fii cât de dur sau blând vrei, nu există reguli. Dacă reușești să controlezi masele populare atunci succesul tău este asigurat. Nu cred că trebuie să vă explic mai multe, e suficient să studiați un pic scena noastră politică și veți învăța tot ce trebuie. Corupție, șantaj, minciună, operațiuni secrete...

Pentru patrie și partid

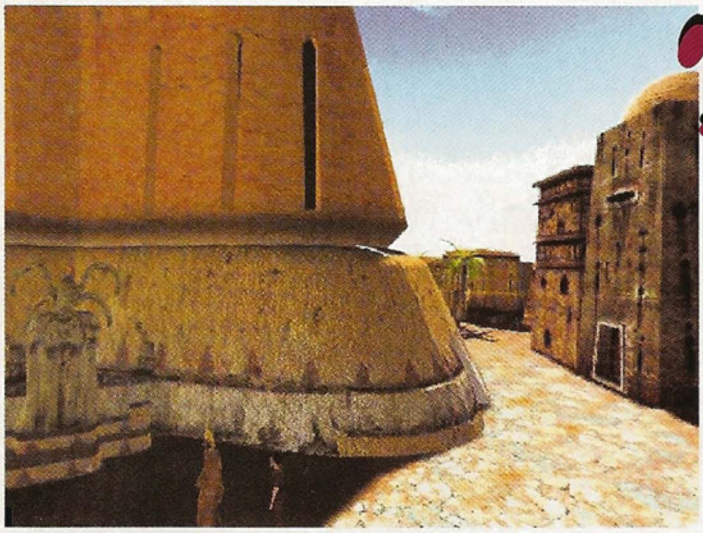
Ca să vă prezint tot ceea ce veți avea ocazia să exersați în *Republic: The Revolution*, ar trebui să-mi iau doctoratul în științe politice. Slabe speranțe, de vreme ce pentru mine politica este un aliment greu de digerat. Cu toate acestea însă, nu-mi displace să mă joc un pic și eu cu poporul așa cum au făcut-o guvernanții în ultimii zece ani. Cine știe, poate undeva în adâncul meu zace un Băsescu sau un Remeș, iar eu nu știam. Dacă acest lucru se adeverește, atunci va trebui să fac rapid un transplant de creier, fiindcă n-aș putea trăi cu un IQ atât de slab. La fel cred că ar trebui să facem toți, inclusiv mult iubiții noștri conducători. Cine știe, poate astfel vor învăța și ei să mintă mai frumos sau poate chiar să evite toate mișcările acestea sindicale care sunt la modă.

Claude



Date tehnice

Gen: Simulator politic
Producător: Elixir Studios
Distribuitor: Eidos Interactiv
Data apariției: vara anului 2000
Sistem recomandat
Procesor: P200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95
Network: Da
Joystick: Nu



The Time Machine

Maşina timpului - un vis devenit realitate însă din păcate în... realitatea virtuală!

UNIVERS... MATERIE... VIAŢĂ... Dintotdeauna am fost înconjuraţi de aceste elemente. Am ajuns la un nivel al culturii şi civilizaţiei la care se poate spune că ştim destul de multe lucruri despre aceste aspecte importante care ne guvernează viaţa. Dar... nici până în ziua de astăzi nu am reuşit să cunoaştem în profunzime acest concept extrem de complex care se cheamă TIMP. Ba mai mult, încă nu am reuşit să străpungem bariera timpului pentru a putea călători în viitor sau în trecut. Oricum, pentru a ajunge în stadiul în care ne aflăm ne-au trebuit mii de ani timp în care am progresat zi de zi, ceas de ceas... A fost greu dar a meritat. Oare de unde atâta sete de cunoaştere? Curiozitatea? Posibil... Şi totuşi, mai avem multe de învăţat până să ajungem la un nivel la care timpul să nu mai constituie o problemă pentru noi. Oare vom reuşi vreodată?

Nu cred că există cineva care să nu se fi întrebat vreodată oare cum ar fi dacă am fi capabili să ne întoarcem în timp pentru a putea să îndreptăm greşelile pe care le-am făcut cu sau fără voia noastră. Sau... să putem merge în viitor pentru a vedea ce ne aşteaptă pentru a putea evita astfel toate necazurile care ar urma să ni se întâmple. Ei bine, pentru ca toate acestea să fie posibile avem nevoie de o maşină a timpului.

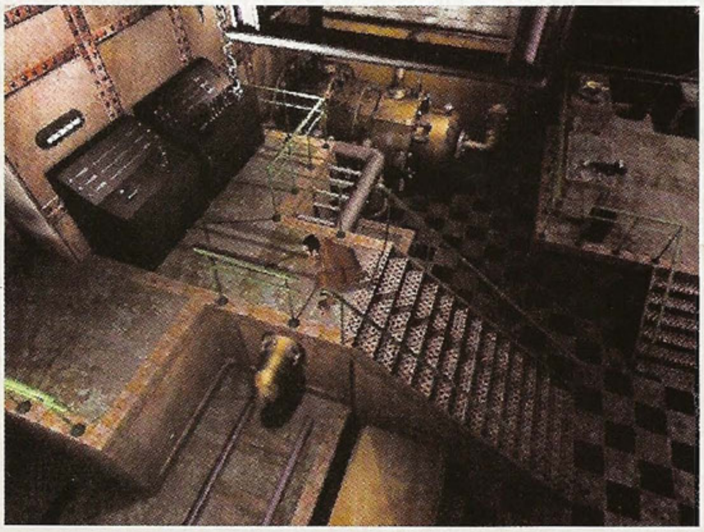
După cum bine ştiţi, această problemă, a călătoriilor în timp, a fost şi mai este tratată de foarte mulţi scriitori dintre care am putea să îi amintim pe Jules Vernes sau pe H.G. Wells. De fapt, una dintre cele mai cunoscute scrieri ale lui H.G. Wells poartă numele „The Time Machine" o remarcabilă lucrare în care autorul tratează acest aspect în paralel cu problemele sociale ale vremii în care a fost scrisă.

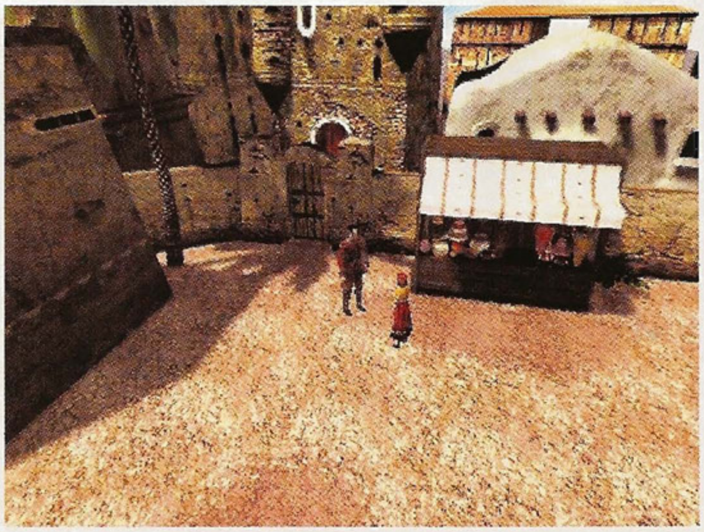
Timpul nu este o problemă

Însă de la proză la realitatea... virtuală nu este decât un pas. Astfel că cei de la **Cryo Interactive Entertainment** s-au gândit să transpună această problemă pe monitoare sub forma unui joc numit *The Time Machine* în care TIMPUL joacă, bineînţeles, rolul principal. Cu toate că acest joc a împrumutat titlul lucrării scriitorului britanic şi chiar dacă numele acestuia apare în joc, asta nu înseamnă că viitoarea realizare a celor de la **Cryo** este o adaptare fidelă a cărţii. Ba mai mult, realizatorii jocului ne explică alegerea făcută în ceea ce priveşte titlul, motivând faptul că H.G. Wells este scriitor celebru, iar cartea sa reprezintă prima lucrare în care este tratat acest concept al călătoriilor în timp.

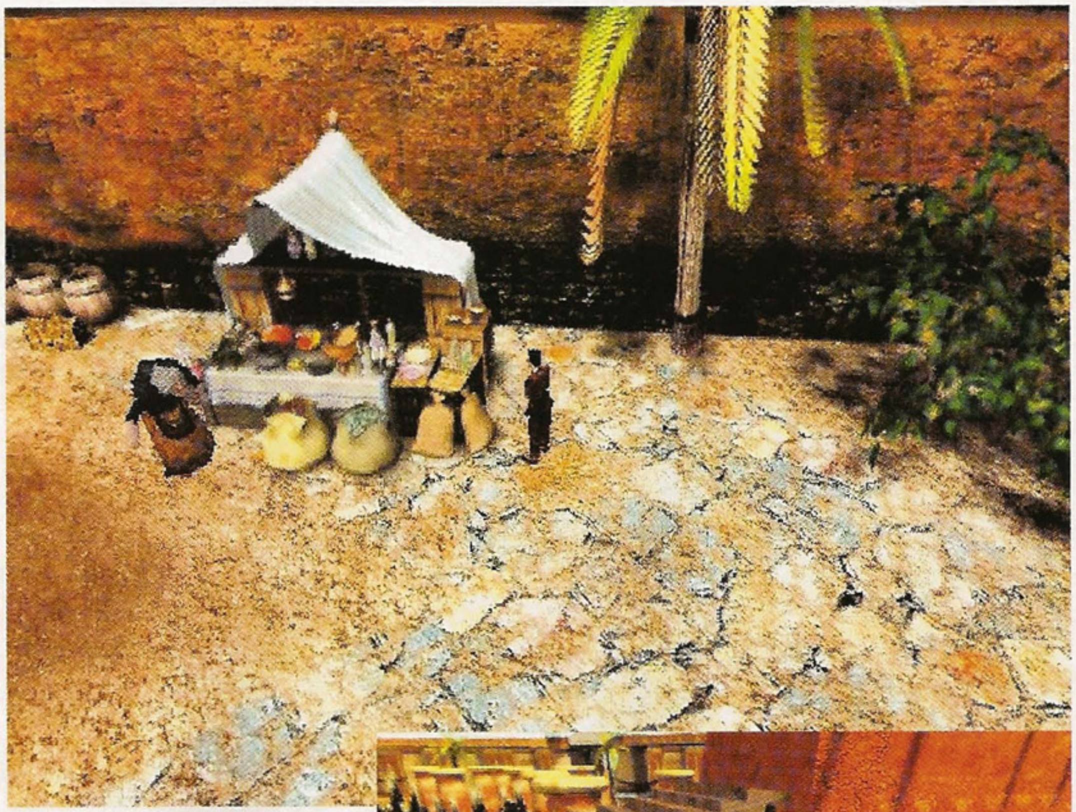
Acţiunea jocului ne va plasa în rolul lui H.G. Wells (personajul principal din *The Time Machine*) care este trimis prin intermediul unei maşini a timpului în anul 800.000. Se pare că, în urma unor probleme tehnice, care apar în timpul călătoriei, mijlocul nostru de transport în timp vă dispărea lăsându-ne într-o lume întunecată şi stranie în care soarele nu străluceşte niciodată. Wells descoperă un viitor negru, răvăşit de „furtuni temporale", în care oamenii se luptă pentru supravieţuire şi pentru redobândirea memoriei pierdută în aceste furtuni ale timpului. Aceste „fenomene meteorologice" vor avea o mare influenţă atât asupra personajului nostru (îi vor modifica vârsta) cât şi asupra celorlalte personaje. Toate aceste fenomene stranii au loc datorită unei dereglări care a apărut în curgerea timpului. Există o singură persoană care îl poate ajuta pe Mr. Wells să reducă lucrurile la normal sau mai bine spus care poate reechilibra balanţa timpului şi aceasta este un semizeu numit Khronos, Master of the Hourglass.

The Time Machine este construit pe un engine 3D nou şi original. După cum bine ştiţi, în foarte multe dintre jocurile de aventură pe care le-am jucat până acum, camera era fixă. Ei bine, să ştiţi că de data aceasta lucrurile stau puţin





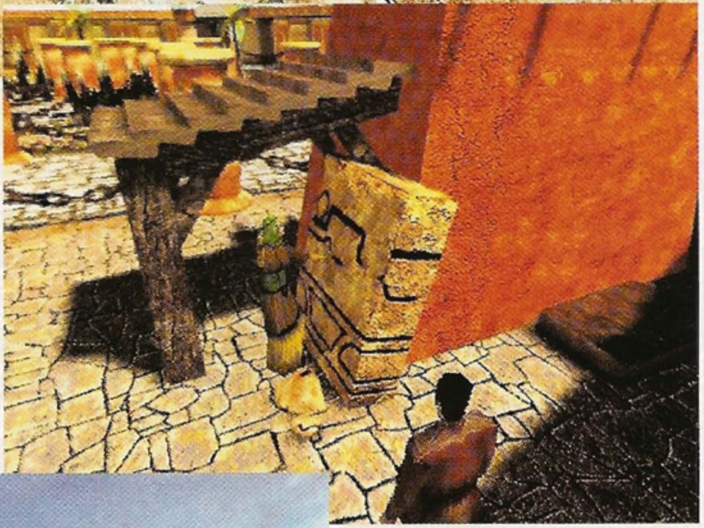
altfel pentru că acest nou engine permite designerilor să introducă unele „camere în mişcare", care să urmărească personajele în timp ce acestea se deplasează. Dacă tot suntem la acest capitol, vă mai pot spune că trecerea de la mediul exterior la cel interior va fi una lină şi asta datorită acestui engine nou realizat de specialiştii de la **Cryo Interactive**.



Secundă, minut, oră...

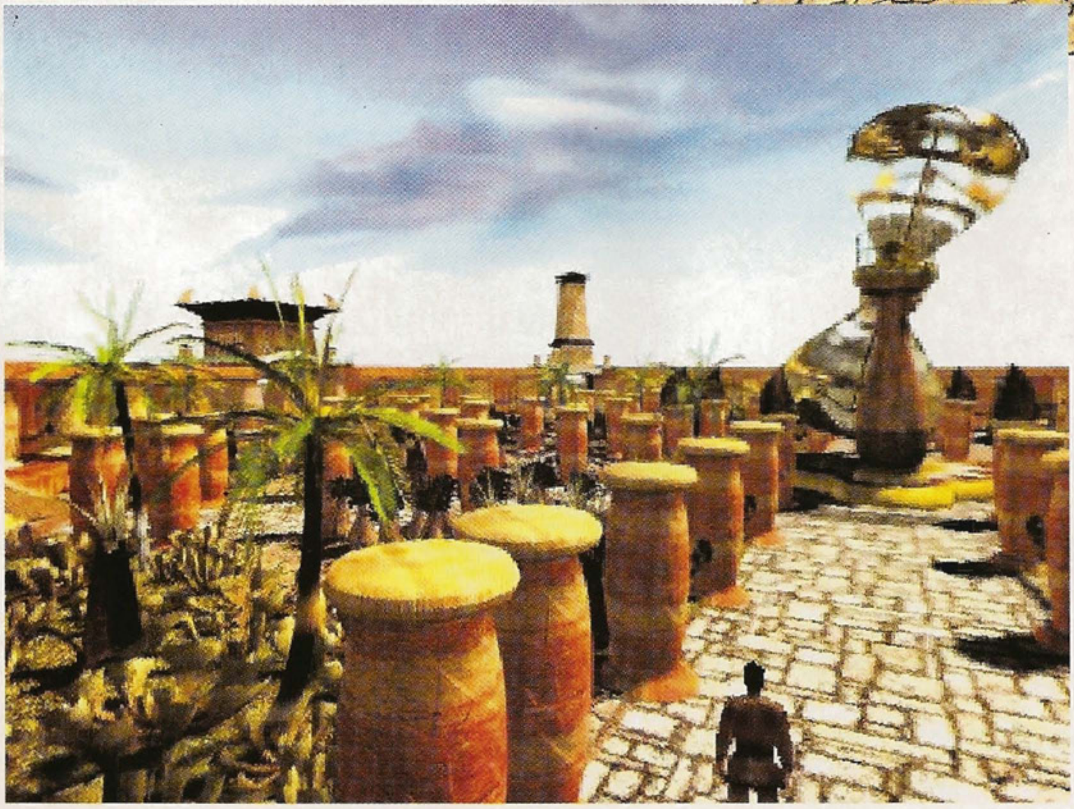
The Time Machine este un titlu care se poate juca doar singleplayer. Partea cea mai interesantă este aceea că nu vă veţi confrunta de două ori cu aceleaşi situaţii sau cu aceleaşi scene. Asta pentru că fiecare dintre personaje este dotat cu o inteligenţă artificială proprie şi unică, iar comportamentul acestora nu va fi unul previzibil. Chiar dacă vom relua jocul de la început şi vom alege acelaşi traseu, personajele cu care ne vom reîntâlni nu vor mai reacţiona la fel ca data trecută. Astfel că nu putem şti niciodată ce ne aşteaptă sau în ce mod vor reacţiona cei cu care ne întâlnim în drumurile noastre din această lume atât de îndepărtată...în timp. Toate acestea duc la o singură concluzie, şi anume că avem de-a face cu un joc cu final neaşteptat.

Din păcate, până în momentul în care am început să scriu acest articol nu a apărut nici un demo sau vreo versiune beta a jocului. Chiar dacă echipa realizatoare nu mai are mult până la definitivarea produsului, asta nu înseamnă că până la apariţia jocului nu pot apărea unele modificări.



Dacă toate aceste lucruri ar fi adevărate şi dacă ar exista o astfel de maşină a timpului care să fie a mea şi numai a mea, atunci ştiţi ce aş face? Aş folosi-o să călătoresc în timp pentru a putea ajunge cât mai repede în aceea perioadă în care va fi lansat acest joc pentru că nu ştiu dacă am să rezist până atunci. Cine vrea să vină cu mine să ridice mâna!!!

Wild Snake

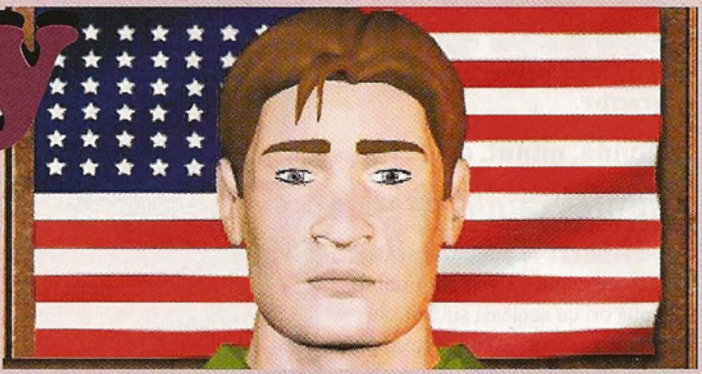


Date tehnice

Gen: Adventure
Producător: Cryo Interactive Entertainment
Distribuitor: Cryo Interactive
Data apariţiei: primăvara 2000
Sistem recomandat
Procesor: P II 233, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Nu
Joystick: Nu

LEVEL

A Soldier's Journey



Suntem în mijlocul celui de-al doilea război mondial, și unele dintre deciziile noastre pot salva multe vieți, și pot schimba istoria.

Iată că istoria este o sursă nesecată pentru producătorii de jocuri, lucru care pe noi nu poate decât să ne bucure. O confirmare a acestui lucru este și producția aflată în lucru a celor de la Rebel Interactive, care poartă numele de A Soldier's Journey. Deși producătorii au fost destul de zgârciți cu informațiile, unul dintre directorii casei de jocuri amintite mai sus, Steve Magestro, a făcut publice câteva detalii care au reușit să-mi trezească un oarecare interes. Sper ca, la rândul meu să reușesc să vă captez atenția, așa că haideți să vedem puțin despre ce este vorba.

În miezul conflictului

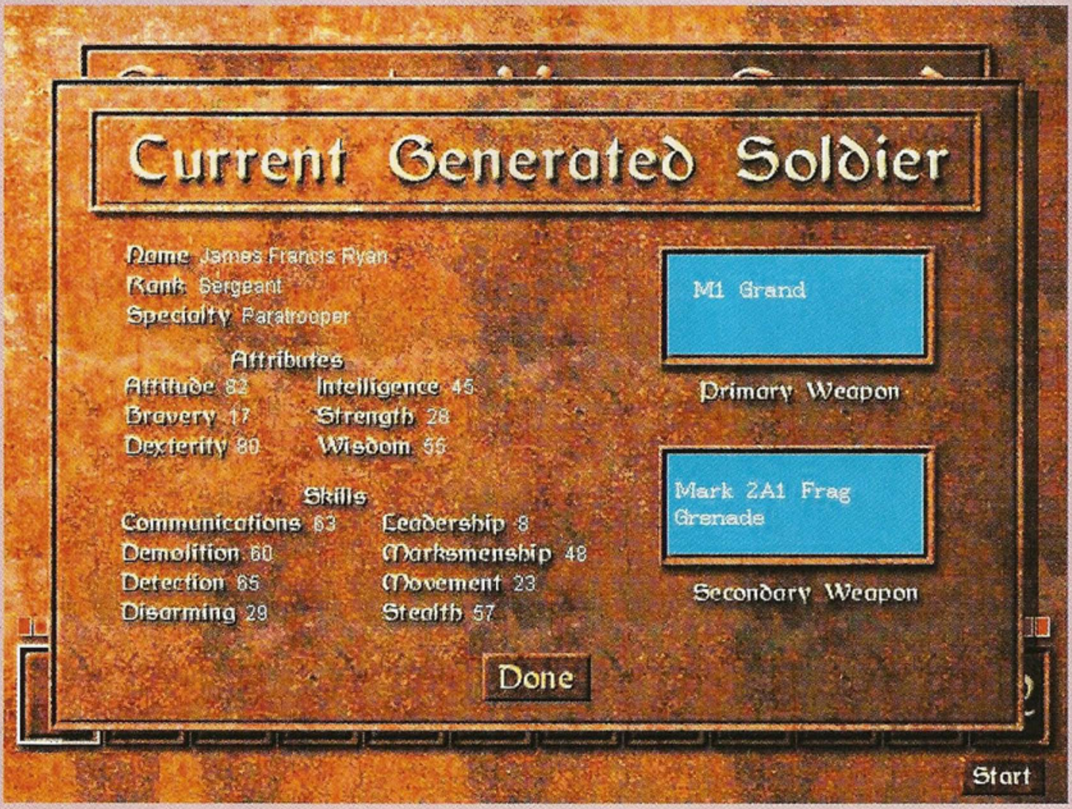
După cum am precizat deja, acțiunea jocului are loc în timpul celui de-al doilea război mondial. Dacă până acum, majoritatea producțiilor inspirate din acest moment al istoriei, ne ofereau posibilitatea de a alege una dintre cele două părți combatante, iată că cei de la Rebel Interactive s-au dovedit a fi mai generoși, și ne vor oferi posibilitatea de a lupta sub unul dintre cele cinci drapele prezente: cel britanic, cel al Statelor Unite, cel al Uniunii Sovietice, cel al Germaniei, bineînțeles, și în cele din urmă cel Japonez. Asta așa, ca nu cumva să ne plictisim.

Însă elementul de maximă atracție al acestui titlu îl reprezintă faptul că este un RPG „de ceată". Adică pe tot parcursul jocului, vei avea lângă tine un număr de camarazi de arme, ce poate ajunge până la 12. Aceștia, caracterizați de abilități specifice, nu te vor lăsa niciodată singur, mai ales în fața răului.

Cei 12 soldați vor fi exact cum vei dori tu. De ce spun asta? Pentru că producătorii îl vor lăsa pe gamer să aleagă absolut toate caracteristicile fiecărui soldat, de la aspectul fizic și îmbrăcăminte, până la nume și îndemânări. Acesta este un lucru foarte important pentru că, odată pătruns în luptă, nu vei folosi un simplu soldat pe care îl vei expune în fața gloanțelor sau a proiectilelor, ci vei folosi unul sau mai multe dintre personajele pe care le-ai creat practic tu, și pentru care vei simți o oarecare afecțiune. Legătura nu se va mai crea între gamer și personajul central, ca în cazul altor producții de acest gen, ci între gamer și un număr de 12 personaje. De fapt, nici nu va exista un personaj central, sau vor exista 12 personaje principale, ne asigură Steve Magestro.

Fiecare dintre soldații noștri, va fi caracterizat de anumite însușiri și de anumite abilități. Însușirile vor fi: curaj, dexteritate, înțelepciune, putere, inteligență. Abilitățile vor fi cele caracteristice unui soldat: detectarea unui inamic, dezarmarea și imobilizarea acestuia, calitățile de lider, comunicarea cu ceilalți membri ai echipei, calități de genist, acuratețe în tragere, capacitatea de a se furișa în spatele inamicilor, și altele, pe care tu singur le vei fixa pentru fiecare dintre soldați. Așadar vei depune o muncă destul de intensă pentru realizarea unei echipe care să poată face față tuturor cerințelor.

Și crezi că s-a terminat? Nici vorbă! După ce ai trecut de această etapă, vei începe echiparea oamenilor tăi. Arsenalul din care vei putea alege, va fi extrem de complex, pornind de la pistoale și puști, trecând pe la armele automate, apoi prin categoria armelor explozive, unde vom întâlni grenade, mine, bombe cu detonator sau cu ceas, și terminând cu celebra și îndrăgita bazooka sau cu aruncătorul de flăcări.



Abia când şi acest pas este făcut, se poate trece la lupta propriu-zisă. „S-a insistat foarte mult pe acest aspect, tocmai pentru a crea o legătură cât mai strânsă între gamer şi soldaţii pe care îi va coordona în luptă", ne spune Steve Magestro. Dar ca în orice război, oamenii sunt răniţi, ucişi, sau transferaţi la alte unităţi. Alţii vor veni să îi înlocuiască, şi aceştia vor trebui integraţi în echipă.



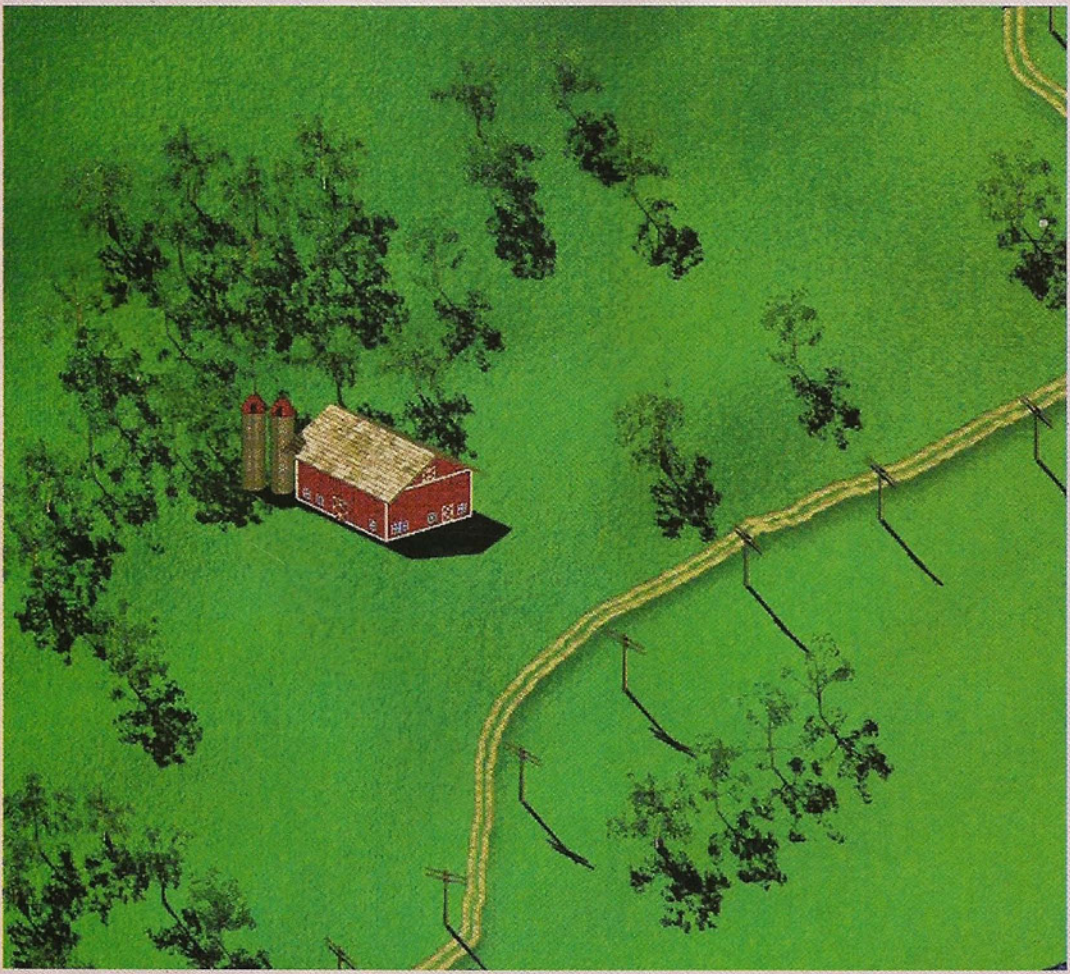
Familia

Aşadar, după ce s-a insistat atât de mult pe acest apect, după ce s-a creeat o legătură frăţească, paternă, maternă, sau cum vrea fiecare dintre voi, după ce devenim o familie mare şi fericită, noi şi personajele noastre, vom fi puşi în situaţia de a pierde, temporar sau definitiv pe unul dintre membrii acestei aşa-zise familii. Această ultimă situaţie nu va fi prea fericită. Adică, după ce moşim un personaj, îi creem o personalitate, îl dotăm cu toate cele necesare vieţii, suntem nevoiţi să ne despărţim în mod brutal de el. De câtă cruzime au putut da dovadă producătorii! Lăsând gluma deoparte, poate că cei de la **Rebel Interactive** au şi ei dreptatea lor, şi faptul că au insistat pe acest aspect se poate dovedi util pentru feeling-ul din timpul jocului. Şi cum toate au şi un sfârşit, se termină şi această fază a jocului, şi iată că trecem şi la luptă, moment pe care cei mai războinici dintre noi îl vor aştepta cu sufletul la gură.

Primul foc de armă

În momentul în care se trece la luptă, *A Soldier's Journey* va căpăta un aspect asemănător cu cel al jocului *Jagged Aliance 2*. Dar pe măsură ce trec prin mai multe lupte, personajele devin tot mai experimentate. De aceea vom avea parte de o îmbinare de mai multe genuri (turn-base strategy, real-time strategy), cu genul role-playing game. Ce va ieşi? Va ieşi ceva cu totul şi cu totul nou. Cel puţin aşa speră producătorii. Ei caracterizează plini de mândrie acest nou gen printr-un „gameplay actional-reactional". Dacă vor reuşi sau nu să aducă ceva nou în lumea jocurilor, nu mă pronunţ. Cel puţin nu acum. Ideea de RPG „de gaşcă" este destul de interesantă, şi fanii genului vor fi destul de încântaţi. Aşteptăm apariţia acestui titlu, cu care cei de la **Rebel Interactive** speră să dea lovitura.

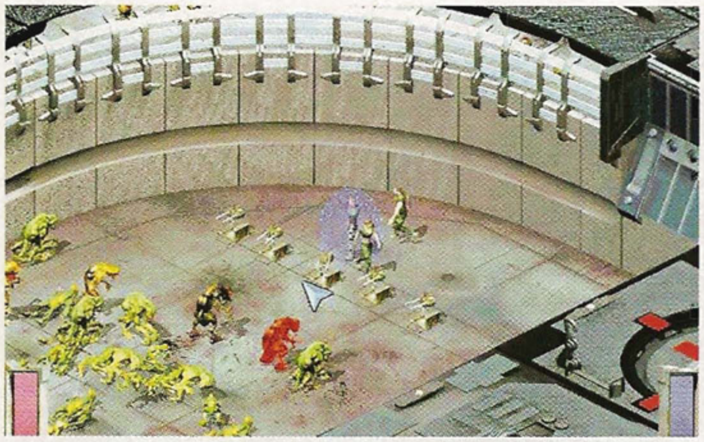
Dr. Pepper



Date tehnice

Gen: Action
Producător: Rebel Interactive
Distribuitor: Rebel Interactive
Data apariţiei: iunie 2000
Sistem recomandat
Procesor: P II 200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Da
Joystick: Nu

LEVEL





Chimera Project

My name is Steel... Dylan Steel. I'm the best Secret Operative of Earth's Federation

Adică un James Bond al anilor două mii și ceva sute, care dispune de cele mai moderne și puternice arme, și care poate să călătorească de pe o planetă pe alta pentru a observa cum decurg lucrurile. Pentru că pe lângă Terra, mai există câteva lumi-colonii, pe diverse planete ale galaxiei. Și cel mai tare spion al întregii galaxii, rezolvă numai problemele de maximă importanță. Ei, și iată, că după o perioadă de acalmie, în care lipsa de acțiune îmi cam atrofiase mușchii, o situație misterioasă se ivește pe una dintre aceste planete colonii ale Pământului. O serie de dispariții misterioase puneau mari semne de întrebare asupra acesteia. Dornic de ceva acțiune, mi-am făcut valiza, m-am suit în nava mea de lux, și am pornit înspre locul care avea să schimbe istoria galaxiei.

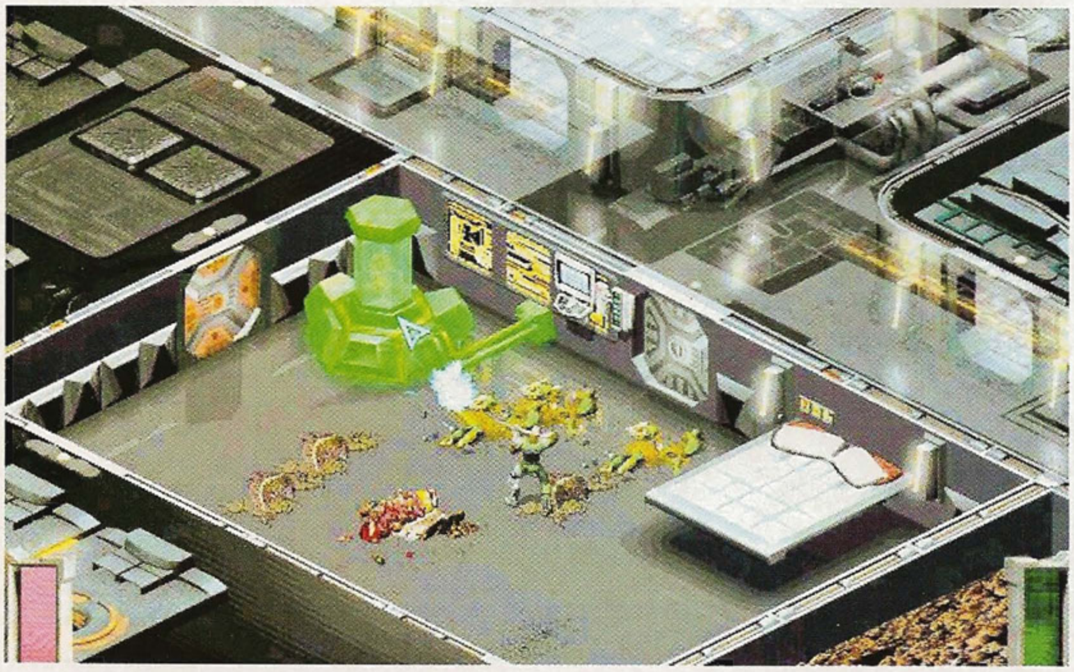
Se împute treaba

Tocmai pătrunsesem în atmosfera planetei și îmi pregăteam un plan de bătaie, când o lovitură puternică lovi partea dreaptă a navei mele. Un obiect zburător de dimensiuni mari trecu la mică distanță prin fața ochilor mei, impactul cu solul era inevitabil, totul se desfășura cu o repeziciune fantastică, încercarea de a reduce forța impactului o făceam mai mult din reflex, toată viața îmi trecea prin fața ochilor, bum și întuneric amestecat cu liniște.

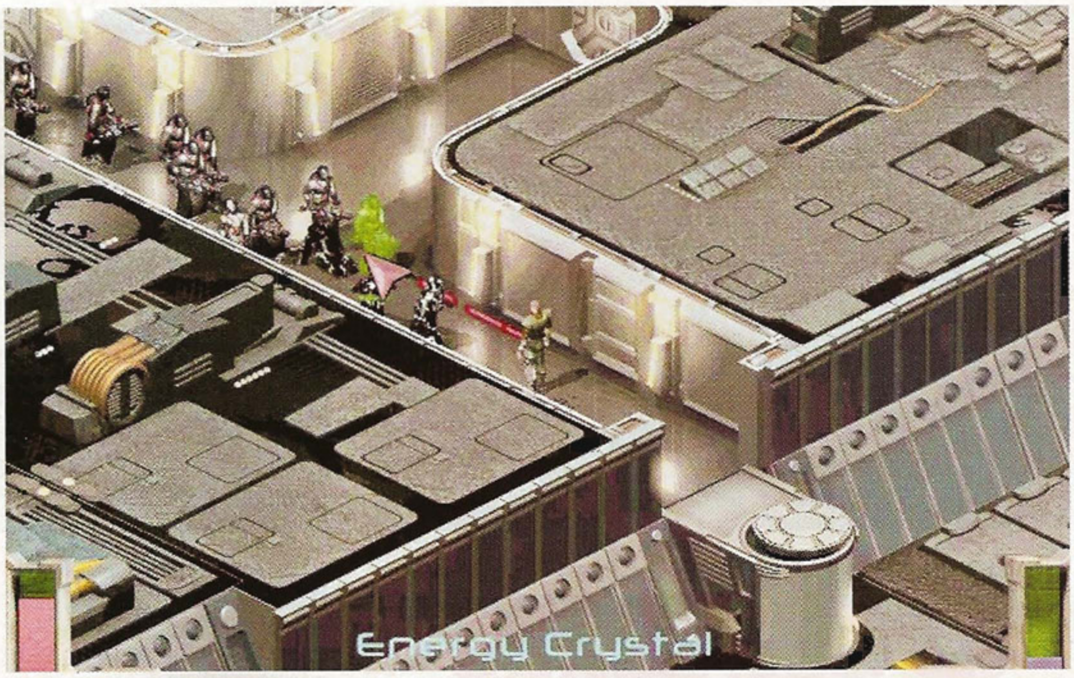
Când am deschis ochii, tot ce puteam vedea în jur era nisip. O imensitate de nisip. Plin de optimism, speram că cei din cauza cărora trecusem prin acel groaznic accident anunțaseră autoritățile, și la această oră cineva mă căuta. Dar curând mi-am dat seama că nu era așa. Deci, după ce am reușit să ajung în prima așezare umană și mi-am adunat puterile, am început să înțeleg lucrurile și mi-am creat o primă impresie despre situația de aici.



O mega-corporație pe nume Eclipse Technologies preluase controlul acestei planete, pentru a putea duce la îndeplinire un plan diabolic al cărui nume de cod era *Chimera Project*. Această corporație intenționa crearea unei rase de mutanți, prin îmbinarea genelor umane cu cele ale unei specii extraterestre. Rezultatul purta numele de Chimera, și datorită cercetărilor unui om de știință malefic, pe nume Vivien Pincius, evolua foarte rapid. Devenise deja imun față de armele obișnuite, și de aceea trebuia să acționez rapid. Federația se temea că odată descoperit războinicul perfect, sute de asemenea luptători vor fi trimiși înspre Pământ. De aceea eu eram cel ales să opresc planurile diabolicului savant. De ce eu? Pentru că... eram jumătate robot! Adică un mixaj de Terminator și James Bond. Și



pentru că ăştia m-au făcut robot fără să ştiu, m-am supărat rău de tot, vă spun „Hasta la vista, baby", şi vă las pe voi să vă descurcaţi cu Dylan Steel ăsta. Cum puteţi să faceţi acest lucru? Vă spun tot eu, că mi-a trecut din supărare deja. Aşteptaţi până o să apară Chimera Project, un action-RPG la care lucrează cei de la **Clockworks Interactive**, şi când apare, încercaţi-l!



La treabă!

Pe baza acestui storyline destul de pompos, este construită acţiunea din Chimera Project. Aflaţi în pielea lui Dylan Steel, veţi trece prin diverse peripeţii, care vă vor pune la încercare atât inteligenţa cât şi abilităţile fizice. În multele secvenţe cinematice care sunt presărate în acţiunea jocului, îl vom putea urmări pe eroul nostru executând diverse operaţii, de la cele mai simple cum ar fi alergatul sau rostogolitul, până la teleportare, transformare într-un soi de vehicul propulsat de un turbo-jet. În lupta împotriva diferiţilor duşmani, Steel va folosi diferite puteri şi arme, care pe parcursul jocului vor evolua sau vor deveni mai puternice. Ca orice cyborg care se respectă, şi personajul nostru poate utiliza diverse accesorii, cum ar fi spre exemplu prelungirile membrelor. Vă daţi seama că suferind asemenea transformări, personajul respectiv poate arăta destul de caraghios. Cu toate acestea, amatorii de RPG-uri vor fi extrem de încântaţi în momentele în care vor fi nevoiţi să se furişeze pentru a evita camerele de luat vederi ale inamicului, detectoarele de mişcare datorită cărora tunurile cu laser sau cuiburile de mitraliere vor trage asupra ta rafale nimicitoare. Şi pentru că la astfel de arme super-moderne se răspunde cu aceeaşi măsură, vei avea la dispoziţie mine cu detectori de mişcare sau cu telecomandă, cu care vei împrăştia trupele duşmane.

De-a lungul nivelelor din *Chimera Project*, vei descoperi tot felul de zone secrete, în care vei găsi obiecte care vor fi utile în anumite momente: upgrade-uri la armură sau la scuturi, lansatoare de rachete, grenade, lunete pentru puşti, sau alte arme experimentale pe care nu a mai avut nimeni ocazia să le mânuiască.

Unde-s mulţi...

Dacă până acum nimic nu a sunat prea promiţător pentru voi, lucru datorat în parte press-release-ului destul de sărăcăcios pe care cei de la **Clockworks Interactive** ni l-au pus la dispoziţie, dacă despre aspectul grafic sau despre sunete nu are rost să vorbim pentru că nu se precizează mare lucru, avem ce să discutăm în schimb despre multiplayer. Asta pentru că, multiplayer-ul la un RPG-action, este destul de rar întâlnit. Dar când mai are şi peste 20 de misiuni special concepute pentru aşa ceva, şi când numărul maxim de gameri care pot juca simultan este de 32, chiar şi prin intermediul unei reţele locale, parcă mai merită ceva atenţie.

Dar această atenţie i-o vom acorda în momentul în care va apărea pe piaţă. Până atunci putem doar să sperăm că promisiunile celor de la **Clockworks Interactive** nu au fost doar simple vorbe în vânt.

Asta chiar dacă pe mine personal mă încearcă un puternic sentiment de îndoială, sentiment apărut după o îndelungă cercetare a celor mai adânci gropi ale Internetului în scopul găsirii de informaţii despre titlul respectiv sau despre producătorilor acestuia. Dacă nici măcar o pagină de prezentare a jocului nu au reuşit să facă, dacă nici un site serios nu pot să-şi construiască, mă întreb cât de multe eforturi vor depune pentru a realiza un joc de calitate. Cu toate acestea prefer să fiu optimist, şi să sper în continuare că lipsa de interes pe care au afişat-o vis-a-vis de elementele de mai sus se datorează tocmai preocupării prea mari pentru obţinerea unei calităţi cât mai ridicate a jocului. Poate că într-un fel am dreptate, poate că visez cu ochii deschişi, dar până în momentul apariţiei versiunii finale a jocului, fiecare are voie să creadă ce vrea. Doar atunci vom putea fi obiectivi în ceea ce priveşte calitatea acestei producţii, şi doar atunci vom putea fi siguri de seriozitatea sau de lipsa de interes a producătorilor faţă de munca lor.

Dr. Pepper







Date tehnice

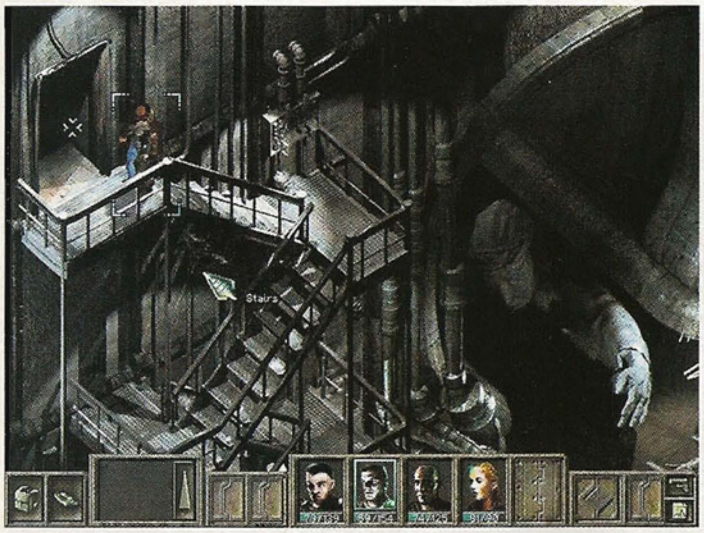
Gen: Action-RPG
Producător: Clockworks Interactive
Distribuitor: Microforte
Data apariţiei: primăvara 2000
Sistem recomandat
Procesor: P II 200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Da
Joystick: Nu

LEVEL











Odium

La început îi spunea Gorky 17, mai pe urmă producătorii s-au răzgândit şi-au venit cu Odium... Oricum am lua-o, este vorba despre acelaşi joc...

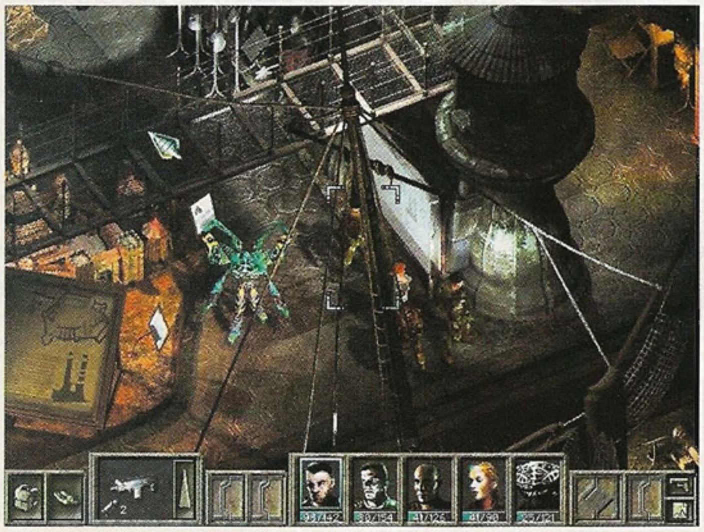
Zilele trecute mă tot gândeam cam cum ar trebui să fie un joc original care să facă vâlvă în lumea gamerilor... Presupun că ar fi nevoie de un joc care să te ia de guler şi să te dea cu capul de monitor: Na de aici grafică!, cu capul de taste: Na de aici gameplay!, şi în cele din urmă să-ţi vâre cutia jocului pe gât: Na de aici joc mişto! Dar Odium este un joc normal... Un joc asemănător cu Star Trek: Hidden Evil în ideea că ambele sunt extrem de scurte. Aşadar, două jocuri de calitate, dar frustrant de scurte.

Acţiunea întregului joc se desfăşoară într-un oraş, sau mai bine spus printre ruinele unui oraş. Sub controlul vostru se află o echipă NATO formată din 3 persoane. Echipa a fost trimisă în Polonia pentru a evacua un grup de specialişti trimis anterior. În cele din urmă, oraşul se dovedeşte a fi un loc pentru experimente din moment ce mai toţi locuitorii s-au transformat în tot felul de bestii. Nişte bestii care sfidează imaginaţia. Spre stupoarea echipei tale, vei găsi morţi doi dintre cei patru pe care trebuia să-i salvezi. După cum povestea este în plină desfăşurare, mai dai de un cadavru, te mai întâlneşti cu un tip care vine cu tine... (nu-i da prea multe obiecte, pentru că te va părăsi destul de repede şi când pleacă, pleacă cu tot ce i-ai dat). Intriga se complică pe măsură ce afli unele lucruri despre oraş, poţi vorbi cu cei pe care-i întâlneşti, găseşti tot felul de creaturi ciudate, care sunt mai mult sau mai puţin prietenoase sau folositoare pentru aventura ta. Nu după mult timp dai şi de ultimul supravieţuitor al echipei, o domnişoară, care vine cu tine.

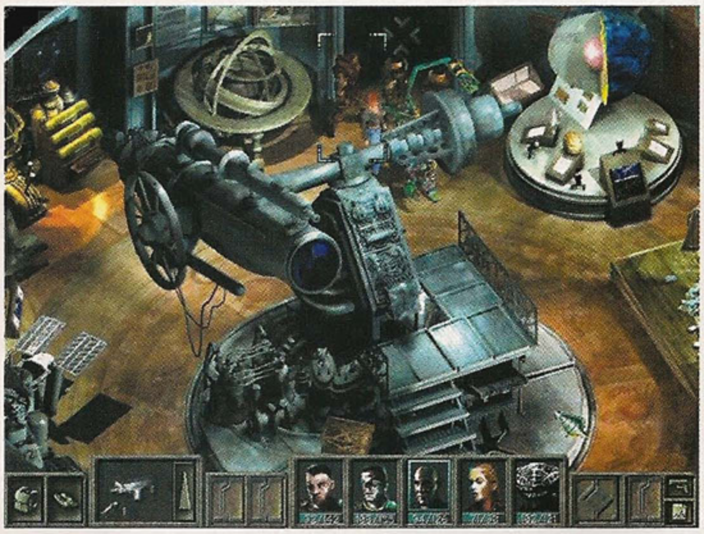
Treaba se complică şi mai mult când dai de o nouă trupă militară care-ţi spune clar şi fără prea multe explicaţii că trebuie să pleci din oraş. Oricum, lucrul acesta nu se întâmplă pentru că elicopterul pică pe undeva prin apropiere. În toată poveste asta sunt implicate şi nişte discuri pe care dacă le aduni poţi să termini... jocul.

Cum se joacă

Jocul este destul de complex. Aveţi în faţă un hibrid, o împletire de adventure (caută obiecte şi foloseşte-le pentru a trece mai departe), RPG (personajele tale vor trebui să se lupte cu o droaie de creaturi pentru a supravieţui şi pentru a trece mai departe, după fiecare luptă membrii echipei tale vor câştiga experienţă, la fiecare nivel de experienţă câştigat poţi modifica abilităţile personajelor), real-time şi turn-based (deplasarea prin oraş se face în real time, oamenii tăi se vor plimba de colo colo, vor folosi obiecte, vor deschide uşi şi vor căuta muniţie, arme etc., luptele se dau în turn-base, de fiecare dată când dai de nişte monştri vei intra în combat mode). Luptele, pentru că ele ne interesează, au fost bine puse la punct de cei de la **Monolith**. Fiecare monstru are o anumită armură. Pentru a afla tipul armurii trebuie să tragi cel puţin o dată în el (armura poate fi light, medium sau heavy), pe lângă o astfel de protecţie unele creaturi sunt imune fie la foc, fie la şocuri electrice, fie la tranchilizante. Problema este că, pentru a afla imunitatea fiecărei creaturi trebuie să o expui cel puţin o dată la tipul de armă cu care vrei să ataci... Ce este rău în treaba asta? Păi, nimic din punct de vedere al complexităţii, dar nu e tocmai plăcut să te









trezești că ai irosit muniția pe o creatură care nici măcar nu s-a zgâriat. Pe lângă toate creaturile (fie animale, fie monștri, fie coloși mecanici, fie toate la un loc) se regăsesc și niște big boși care au armură la greu, imunitate la una alta, și viața lor o depășește pe cea a echipei tale adunată. Aici intervine ...

AI-ul

Pentru a reuși să terminați jocul, trebuie să vă formați o anumită strategie de la bun început, o strategie cam pentru fiecare monstru, trebuie să știți pe care dintre cei 4,2(3) monștri îl vei ataca mai întâi. Va trebui deci să ai anumite priorități. În plus, mare atenție la armele pe care le folosești și cum le folosești. În primul rând, dacă ai de gând să ciuruiești ceva atunci fi sigur că ciuruiești ca lumea (și dacă se poate mai multe creaturi deodată). Fiindcă veni vorba de arme trebuie să vă spun că veți avea la dispoziție un arsenal întreg convențional (pistol, mitralieră, shotgun, aruncător de flăcări etc.), dar din când în când și câte o armă neconvențională (cum ar fi o ditamai rachetă menită să distrugă un big boss dintr-o lovitură). Luptele sunt destul de complicate pentru că fiecare armă are caracteristicile ei (unele sunt bune împotriva creaturilor cu armură medie altele pentru heavy armour), se poate întâmpla ca unele „arme" să facă un damage foarte scăzut, dar, în schimb, să ducă la alte efecte... cum ar fi sticlele cu benzină... Iei una bucată sticlă arunci după monstru, acesta suferă răni minore, dar se umple de benzină... data viitoare când vei trage în el cu pistolul acesta va lua foc... Frumos nu? După ce a luat foc suferă un damage de 15 hp, tura viitoare 10 hp și în cele din urmă 5hp. Evident, lucrurile sunt pe cât se poate de complexe. Acum, că știți cum se desfășoară lucrurile, ar fi indicat să urmăriți modul în care unele creaturi atacă pentru a exploata fiecare greșeală. Dar atenție, AI-ul este bine pus la punct (dau doar un exemplu: am eliminat într-o luptă mai toate creaturile, au rămas în schimb doi monștri care trag de la depărtare cu câte două rachete/tură, oamenii mei erau ascunși după niște cutiuțe. Trebuie să vă spun că am încercat să aștept ca ei să se apropie pentru ca eu să țâșnesc și să le fac felul, ei bine ei au stat fain frumos pe loc, soluția a fost cam sinucigașă...).

Ce scârțâie?

În ceea ce mă privește, cred că jocul se bazează prea mult pe lupte, astfel încât ajungi să urăști ecranul care anunță începutul unei lupte. În plus, am avut probleme cu muniția,



care nu prea se găsește la tot pasul, partea bună este că fiecare membru al echipei se poate specializa în mânuirea anumitor arme...

Un alt lucru pe care l-am găsit cam ne-la-locul lui este modul în care se face țintirea creaturilor... Adică fiecare armă are o anumită rază de acțiune, asta este normal, dar lucrurile stau mai prost cu unele arme, cum ar fi pistolul, cu care nu poți trage decât în patru direcții (sus, jos, dreapta, stânga).

În sfârșit, toate bubele se pot trece cu vederea pentru că, în mare, jocul este bun. O grafică 3D de calitate, efecte speciale bune (explozii etc.), mișcarea personajelor este destul de realistă. Sunetele sunt și ele la locul lor, urlete înfiorătoare, explozii și alte alea... Filmele fac și ele parte din atmosferă... deși unele sunt cam scurte...

Dacă ar fi să caracterizez jocul în doar câteva cuvinte aș spune: Odium este un joc bun! Merită jucat pentru tot ceea ce oferă... doar că se termină cam repede. V-am lăsat...

Sergium



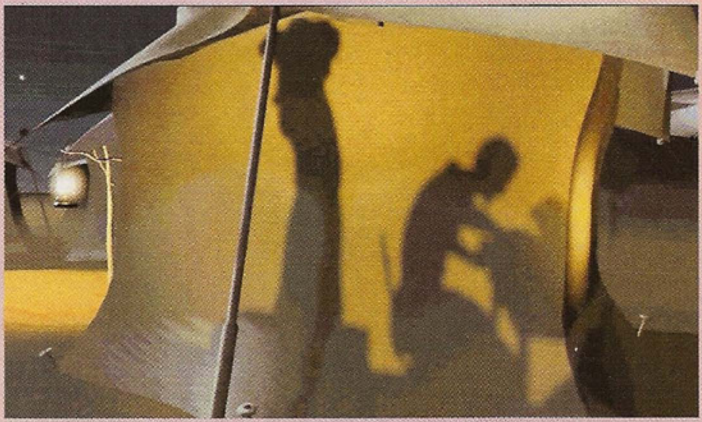
Date tehnice

Gen: Strategie
Producător: Monolith Productions
Distribuitor: Interplay
Sistem recomandat: P 166, 32 MB RAM, 3Dfx, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	22/30
Feeling:	18/20
Storyline:	05/05
Impresie:	09/10

LEVEL 86



Fatal

Sherlock Holmes sau Hercule Poirot?



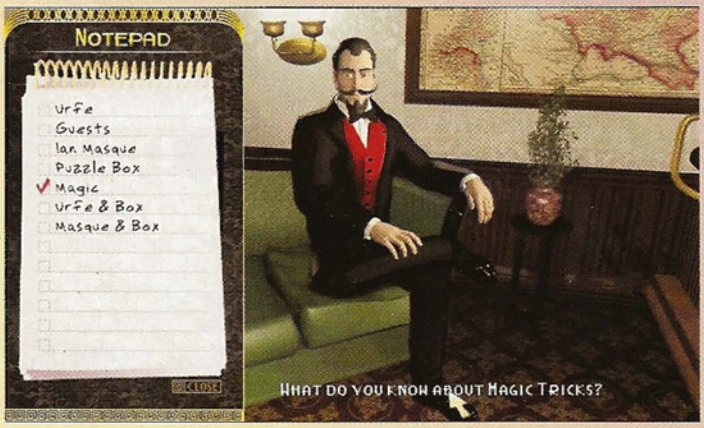


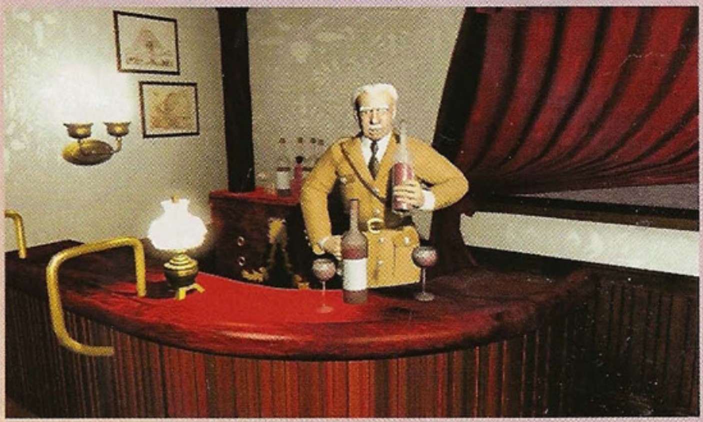
Mulţi dintre noi îşi mai aduc poate aminte de perioada de glorie a quest-urilor. Acei ani frumoşi în care au apărut adevărate legende în lumea jocurilor: *Indiana Jones, Day of the Tentacle, Sam & Max, Star Trek, Legends of Kyrandia, King's Quest* şi multe altele. Ca orice lucru, şi acestea au avut o tinereţe apoi, din păcate, o moarte... prematură. Praful uitării s-a aşternut mult prea repede nu numai asupra acestor jocuri, ci asupra întregului gen. Sfârşitul anului 1999 pare să constituie un puternic come-back pentru aşa zisele quest-uri point-and-click. Acelea clasice în care adunai o mulţime de obiecte cărora trebuia să le găseşti o utilitate, în care trebuia să dialoghezi cu diverse personaje încercând să rezolvi cele mai încâlcite mistere. După **Cryo Interactive** şi al său *Faust*, prezentat într-un LEVEL anterior, alte două jocuri au fost lansate de curând. Unul aparţine aceleiaşi companii franceze şi se numeşte *Aztec*, iar al doilea, cel de care ne vom ocupa în continuare, poartă semnătura **Hasbro Interactive** şi se numeşte *Fatal Illusion*. La prima vedere, jocul pare produs de portughezi, fiindcă numele complet al jocului este de fapt: *Cluedo Chronicles: Fatal Illusion Mystery Series: Episode One*. Pfew... credeam că nu mai termin de tastat. După cum ne promit producătorii, acesta este doar primul dintr-o serie, toate fiind inspirate dintr-un board-game destul de celebru pe acolo prin vest.

Crimă cu premeditare

Povestea jocului pare desprinsă dintr-un roman de Agatha Christie, însă nu se apropie, din păcate, de acea atmosferă prezentă în operele celebrei scriitoare. Unele dintre „secrete" le afli mult prea devreme, iar întorsăturile neaşteptate de situaţie mi-au lăsat impresia că au fost trântite la repezeală. Cu toate acestea, intriga se derulează suficient de incitant pentru a te ţine încordat pe tot parcursul jocului.

În ajunul Anului Nou 1938, un enigmatic şi foarte excentric milionar, pe nume Ian Masque, a invitat la o mică petrecere câteva personaje, printre care şi tu, un obscur detectiv particular. Această petrecere urma să aibă loc într-un castel construit undeva în Alpi şi la care nu se putea ajunge decât urcând cu iahtul pe Rin. Pe iaht, ai ocazia să-i cunoşti şi pe ceilalţi invitaţi constatând cu stupoare că, deşi provin din medii destul de diferite, au într-un fel sau altul legătură cu un oarecare explorator Alexander Black, dispărut în condiţii misterioase imediat după ce făcuse o descoperire epocală. Încă un aventurier care a plătit un tribut greu blestemului faraonilor. Atât Ian Masque cât şi restul invita-





Illusion

Crezi ca poţi să te descurci mai bine decât ei?

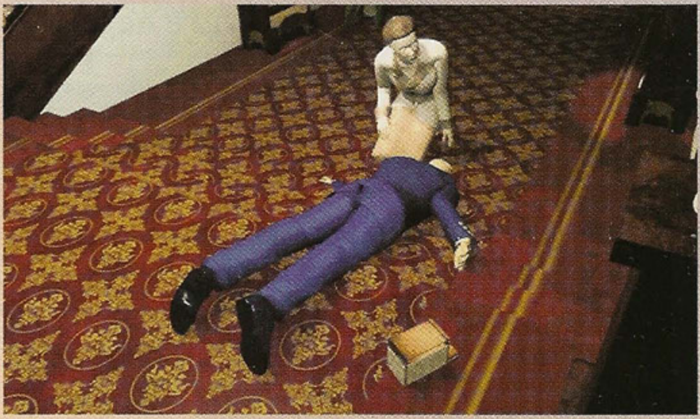


ţilor pun la cale ceva, iar de aici până la crime şi mistere nu mai este decât un pas.

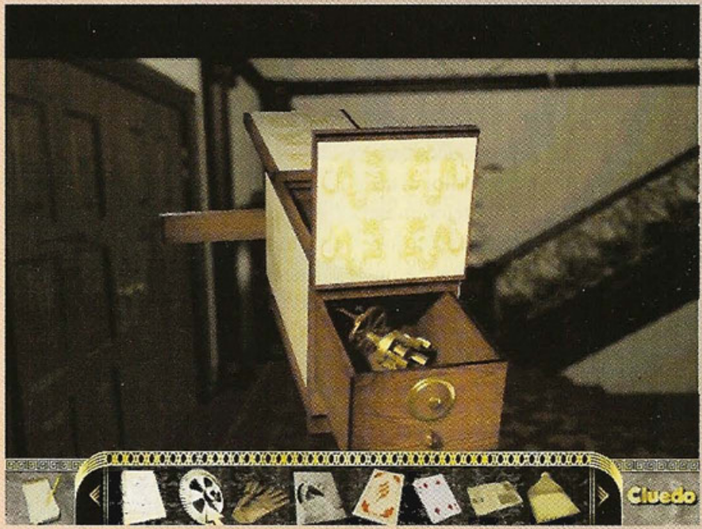
Înger decăzut

Fatal Illusion este un quest clasic în care aduni obiecte, rezolvi puzzle-uri şi vorbeşti cu personajele întâlnite. Pentru un pic de animaţie jocul este presărat cu câteva cut-scenes destul de interesante şi peste care nu vă sfătuiesc să treceţi. Din păcate, *Fatal Illusion* se înscrie în categoria acelor jocuri pe care le termini şi apoi le uiţi undeva într-un sertar, fapt ce s-ar putea să-i fie fatal pe la noi. Cum nici occidentalii nu prea se mai dau în vânt după astfel de jocuri **Hasbro Interactive** a găsit o metodă interesantă de a atrage clienţi. Pachetul conţine şi un bilet la Madame Tussaud's şi Planetarium ambele situate în Londra. Deci, dacă aveţi drum prin capitala engleză ştiţi care vă va fi itinerarul.

Anii '30 au reprezentat pentru acest secol poate cea mai importantă decadă. A fost epoca grandomaniei, epoca prohibiţiei, epoca gangsterilor şi, nu în ultimul rând, epoca de aur a MGM-ului care a dat naştere „clasicelor" mituri. Această perioadă este readusă la viaţă în *Fatal Illusion* cu destul succes. Absolut totul, începând cu îmbrăcămintea şi încheind cu decorurile şi comportamentul personajelor, ne transpune în această perioadă, inclusiv fundalul sonor (jazz). Din păcate, sunetele din joc se rezumă la acest fundal şi la vocile personajelor. Dacă sunetul este slab reprezentat, în schimb grafica este la înălţime. Decorurile sunt atât de detaliate, încât îţi lasă impresia că eşti fie într-un muzeu londonez, fie la Buckingham, fie ai ajuns printr-o falie temporală în mijlocul evenimentelor. În plus, efectele de transparenţă, transluciditate, reflexie sunt uimitoare. Atmosfera este una sumbră, doar sunt ucişi oameni, numai lumina firavă a lumânărilor luptându-se din greu cu întunericul. Dacă poţi vedea flăcările pâlpâind, în schimb personajele par nişte statui reci care prind viaţă ca prin minune doar atunci când vorbeşti cu ele.



Cel mai important element rămân totuşi puzzle-urile ce trebuie rezolvate. Acestea sunt majoritatea simple şi intuitive, însă sunt câteva pe care, deşi le-am rezolvat, nu am înţeles logica lor. Deşi mă îndoiesc că ar putea cineva să se blocheze, dar cum acest lucru este posibil, producătorii s-au gândit să ne dea o mână de ajutor. Dacă nu mai ştii ce să faci, poţi cere ajutor care va veni sub trei forme: o întrebare ajutătoare, un indiciu, iar dacă nici aşa nu te descurci, rezolvarea.



Fatal Illusion a reuşit să mă ţină ocupat câteva zile, mai precis până l-am terminat. Grafica excepţională este un atu important al acestui joc. Atât pe iaht, cât şi în castelul lui Masque s-ar putea să aveţi surpriza să uitaţi pentru ce aţi ajuns acolo şi să contemplaţi cu plăcere grandoarea unei epoci pe care o cunoaştem doar din filmele cu Humphrey Bogart şi din poveştirile bunicilor. And in the end expect the unexpected!

Claude





Date tehnice

Gen: Quest
Producător: EAI
Distribuitor: Hasbro Interactive
Sistem recomandat: P 133, 32 MB RAM, MMX, Direct 3D, 3Dfx, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	20/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	22/30
Feeling:	16/20
Storyline:	03/05
Impresie:	7/10

LEVEL 78

Review

Championship Manager 2000

Fotbalul este sportul rege, dar, ca orice suveran, are nevoie de un sfetnic din umbră

Se împlinește aproape un an de la ultima întâlnire a mea cu un joc din seria *Championship Manager*. În urma acelui contact cu *Championship Manager 3* am rămas cu un gust amar. După ce am așteptat cu nerăbdare un joc prea-slăvit m-am ales cu experiență mediocră (și asta privind lucrurile optimist). Bineînțeles, m-am defulat atunci într-un articol, iar reacțiile nu au întârziat să apară. Am fost atacat destul de dur de mulți pentru impertinența de „a spune lucruri urâte" despre o asemenea capodoperă. Pe scurt, timpii enormi de încărcare și rulare, lipsa simulării grafice a meciurilor și un nerealism total al rezultatelor m-au făcut să întorc spatele acestui joc fără regrete. Mulți au spus că nu am avut răbdare să „purec" jocul (asta probabil pentru că nu mă cunosc).

Vara aceasta, **Sports Interactive** (conștientă în parte de lipsurile jocului) a dus o intensă campanie de sondaje pentru a afla doleanțele fanilor. Am profitat de aceasta pentru a le spune verde în față părerea mea. În urma acestei campanii ne-am ales noi, gamerii, cu încă un joc al seriei. Am fost curios să văd dacă au apărut ceva schimbări, mai ales că producătorii strigau sus și tare că au modificat radical engine-ul pentru a rula mai fluent. În plus, o mulțime de noi elemente interesante erau anunțate. Ca un fanatic jucător al acestui gen am trecut peste experiența neplăcută de acum un an, decis să-i mai acord o șansă.

Când dai cu capul de pragul de sus

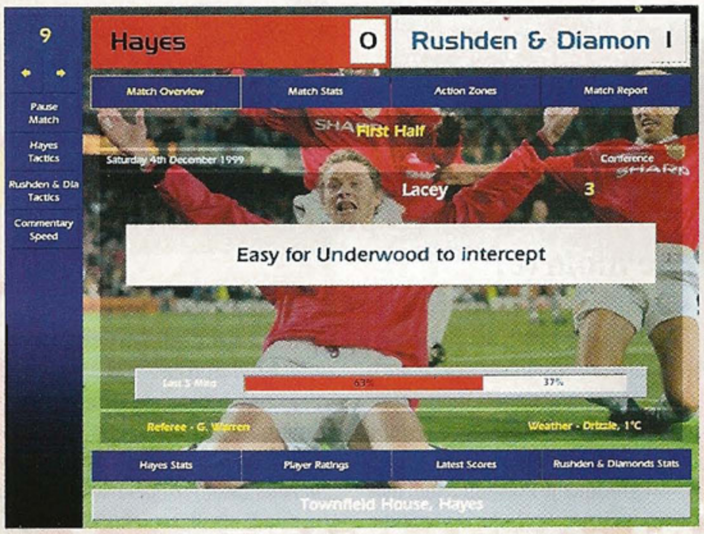
Sincer cred că producătorii fie se grăbesc, speriați poate de succesul înregistrat de *Premier Manager*-ul de la **Gremlin** sau de mai tânărul *FA Premier League Manager* de la **EA Sports**. Altfel nu înțeleg de ce persistă să arunce pe piață un produs depășit rău de tot la mai toate capitolele. În manual scrie că pentru a juca în mai mult de 4 ligi ai neapărat nevoie de 64 MB. Da' de unde! Dacă ai ales patru ligi, la cei 64 MB RAM pe care îi deții, jocul va rula cu viteza fulminantă a melcului turbat. Iar dacă ești suficient de nebun să le selectezi pe toate nu cred că ți-ar ajunge nici 512 MB. În consecință mult lăudatul engine îmbunătățit a cam dat-o în bară. Dacă aveți impresia că aceste viteze se datorează cine știe cărei grafici super-extra-3D vă înșelați amarnic. Nici vorbă de așa ceva, totul este text suprapus peste niște bitmap-uri reprezentând secvențe din meciuri. Simularea grafică a meciului se încăpățânează să lipsească, deși, pentru stabilirea strategiilor de joc și pentru determinarea eficienței jucătorilor din teren este absolut vitală. Practic singurele indicii referitoare la aportul jucătorilor în teren sunt o notă și cât de obosiți sunt. Mai sunt niște statistici care ne arată câte pase, șuturi, deposedări etc. a avut fiecare, dar sunt practic doar o înșiruire de numere total nefolositoare. E adevărat, mie îmi scrie acolo că atacantul advers pătrunde în careu nestingherit, dar de unde știu eu dacă apărătorul e de vină sau eu care l-am îndrumat greșit? De unde știu eu dacă apărătorul nu visează la cai verzi pe pereți sau atacantul se împiedică în propriile șirete? De unde știu eu care jucător păstrează mai bine mingea, care-i mai rapid sau mai agresiv? Sunt numai câteva întrebări care ar trebui să le dea serios de gândit pe viitor celor de la Sports Interactive.



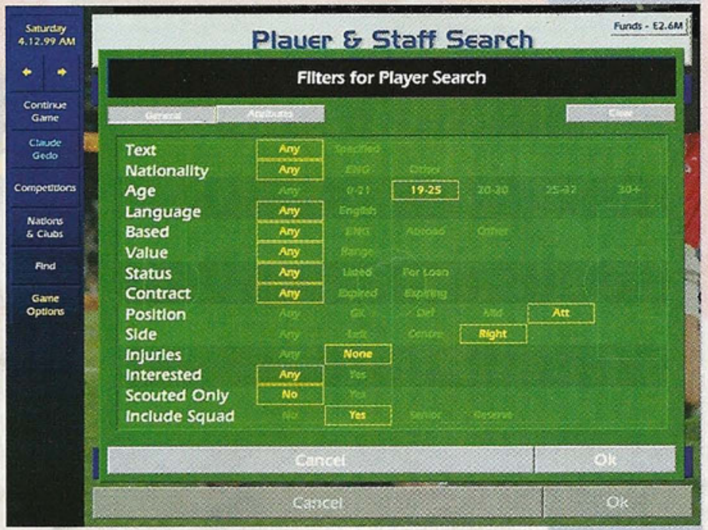


Kasparov cu minge

Nu toate sunt rele la *Championship Manager 2000*. Am spus de data trecută că este unul dintre cele mai complexe jocuri în ceea ce privește managementul echipei. Iar versiunea aceasta a adâncit și mai mult negura. Ca un mic exemplu, shooting-ul s-a divizat în finishing și long-shots. Cred că mi-ar trebui zece pagini ca să fac o prezentare generală a tuturor elementelor cu care poți jongla în *Championship Manager 2000*. După ce ai studiat un pic echipa adversă, încercând să-i observi punctele slabe, e timpul să îți pregătești proprii jucători. Toată







această planificare îți poate lua chiar și o oră. Îți poți alege o tactică de bază pe scheletul căreia poți construi mii și milioane de variațiuni prin care să speculezi slăbiciunile adversarului. Eu de obicei folosesc un 4-4-2 foarte agresiv cu două extreme viguroase și doi mijlocași ofensivi imediat în spatele atacanților. Poți să dai indicații jucătorilor tăi aproape în orice moment al jocului, poți schimba strategia în funcție de evoluția meciului, poți canaliza atacurile pe stânga sau pe dreapta... Toată această activitate ar fi mai mult decât atractivă și ne-ar răpi multe ore din zi dacă ar avea și rezultatele scontate. Dar când tu te chinui o oră să pregătești un meci și te trezești că echipa de pe ultimul loc îți înscrie pe terenul tău patru goluri în primele 20 de minute îți vine să te arunci pe geam. Invariabil, indiferent de strategia adoptată, de jucătorii folosiți, de echipă după două-trei luni îngroșam rândurile șomerilor. Cum să nu ți se zburlească părul când vezi că orice ai face rezultatul este același, înfrângeri zdrobitoare la scoruri de handbal. Singura șansă de a obține un rezultat decent, mult mai aproape de realitate este să salvezi înainte de fiecare meci și să reîncarci. Dar și așa va trebui să repeți operațiunea de cel puțin patru-cinci ori. De asemenea, am observat că dacă lași jocul să ruleze pe viteza cea mai mică rezultatele vor fi ceva mai acceptabile, pe când pe very fast n-ai nici cea mai mică șansă. Astfel încât ai două soluții, fie caști de plictiseală, dar ai o șansă de a câștiga un meci, fie iei o cămașă de forță pentru a proteja sărmanul calculator de eventualele izbucniri nervoase. Toate acestea sunt cu atât mai frustrante cu cât AI-ul este extrem de slab. Foarte puține echipe am văzut să folosească altceva în afară de clasicul 4-4-2 fără nici o adaptare. Ba mai mult, se mai întâmplă câteodată să folosească un jucător accidentat doar pentru că el e titular. N-am reușit deloc să înțeleg în ce mod generează jocul simularea meciului, ce date ia în calcul.

Un plus care din păcate nu va reuși deloc să acopere marile lipsuri ale acestui simulator este sistemul de transferuri. Baza de date este atât de mare și de complexă încât îți va fi extrem de greu să găsești jucătorul potrivit pentru echipa ta, ba mai mult să și fie dispus să vină la tine. De obicei treci printr-un filtru, cam ceea ce ai vrea tu, după care trimiți scouții să studieze câțiva jucători selectați. Mi-a plăcut foarte mult modul în care aceștia își îndeplinesc îndatoririle de serviciu. Se duc la meci și urmăresc respectivii jucători, dar la sfârșit în raport vor mai fi menționați și alți jucători care i-au impresionat pe scouți în acel meci. Astfel în timp ce cauți un atacant poți descoperi un portar foarte bun. Dacă mai pui la socoteală și faptul că ai o șansă să ajungi și selecționer al unei echipe naționale *Championship Manager 2000* ar fi putut fi o experiență extraordinară. Din păcate, în continuare, lipsa simulării grafice a meciurilor, lipsa managementului stadionului (deși ceva se întrevede), irealismul total al simulării, frustrarea rezultată și timpii mari de încărcare și rulare chiar și pe sisteme performante îl vor menține în continuare undeva în subsolul jocurilor de acest gen. Sper totuși ca pe viitor producătorii să înțeleagă că nu se mai poate continua pe această linie și întreprindă ceva. Până atunci nu putem decât spera și să punem *Championship Manager* pe lista noastră de tinere speranțe.

Claude



Date tehnice

Gen: Management fotbal
Producător: Sports Interactive
Distribuitor: Eidos Interactive
Sistem recomandat: P II, 233MHz, 64 MB RAM, multiplayer, Win95

Nota LEVEL

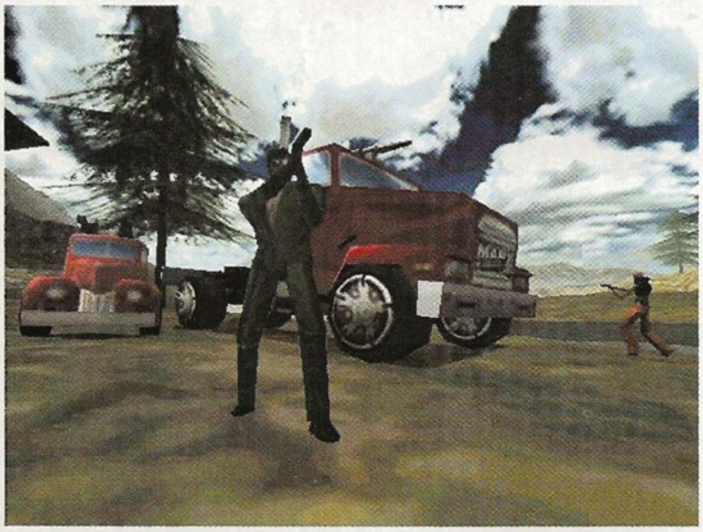
Grafică:	15/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	10/30
Feeling:	10/20
Storyline:	03/05
Impresie:	06/10

LEVEL 65

Review

Interstate '82

Doriți să îmbinați plăcerea unei curse nebunești (cu pletele în vânt) cu fiorii dați de un duel pe viață și pe moarte?



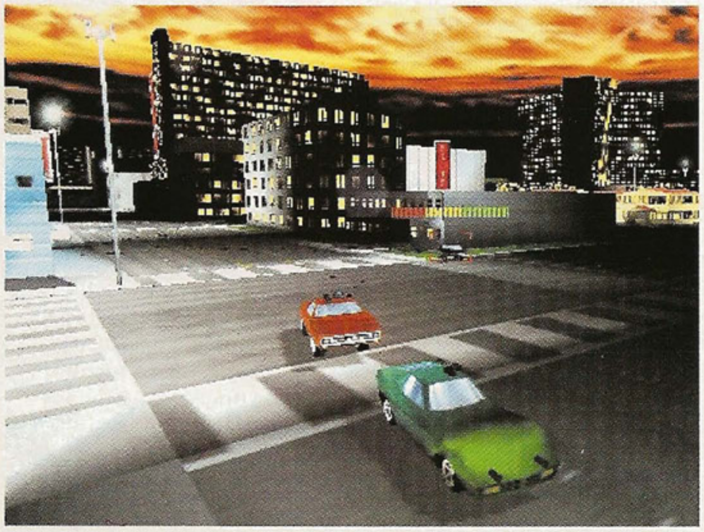


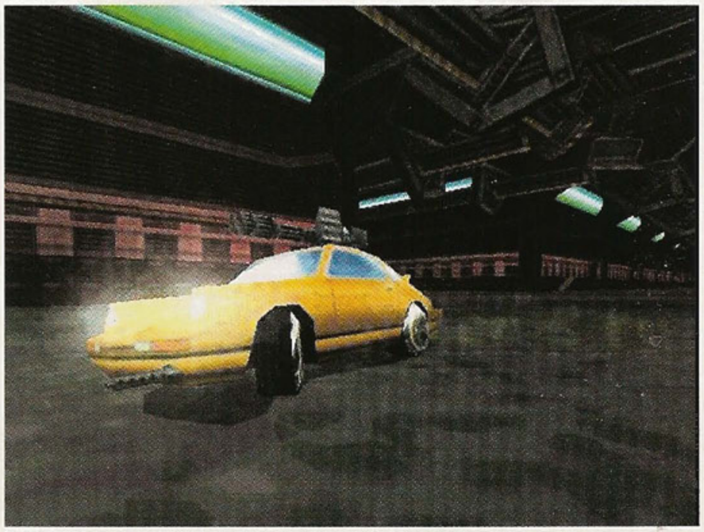
Ușor fraților! Nu vă înghesuiți că este loc pentru toată lumea! Aveți puțintică răbdare! Înainte de a începe cursa, dați-mi voie să devin pentru câteva momente nostalgic, mai ales că vă scriu aceste rânduri în preajma anului nou moment în care mă năpădesc tot felul de amintiri. Cu ceva timp în urmă, pe când frecventam destul de des sălile de jocuri pe calculator, am avut plăcerea să joc titlul care mi-a plăcut la nebunie mai ales datorită faptului că era cu mașini. Numele său: *Interstate '76*. Pe lângă faptul că sunt un mare pasionat al simulatoarelor auto, îmi mai plac foarte mult și jocurile din genul shoot'em up cum ar fi *Quake*, *Unreal* sau *Duke Nukem*. Astfel că acel joc a reprezentat pentru persoana mea o împletire deosebit de armonioasă a două genuri de jocuri pe calculator pe care eu le îndrăgeam și pe care încă le mai îndrăgesc. Din acel moment am petrecut foarte multe ore în fața calculatorului jucând *Interstate '76* și am cheltuit o grămadă de bani prin sălile de jocuri. Dar aventura nu avea să se termine pentru că cei de la **Activision** au realizat o continuare a cărei acțiune se desfășoară șase ani mai târziu. Sunt convins că nu am fost singurul care s-a bucurat în momentul în care am aflat că va fi o nouă versiune *Interstate*. Așa este?

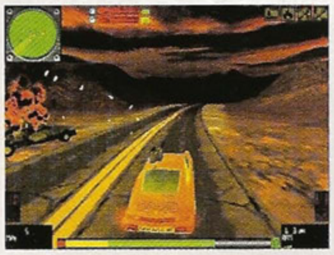
Înainte de a începe să vă povestesc despre această continuare vreau să încercăm să ne aducem aminte împreună de anii '70 și, implicit, despre ceea am putut vedea în *Interstate '76*, pentru că în acea perioadă era plasată acțiunea jocului amintit mai sus. Cineva îmi spunea că inima acestui joc o constituie acțiunea sa, intriga fiind destul de interesantă. De acord, mai ales că eu unul cred că la un gen de joc ca acesta contează mai puțin povestea și mai mult suspansul. De fapt, în ce consta acțiunea? Conduceai un bolid care nu numai că avea un motor extrem de puternic, dar care mai era și dotat cu tot felul de arme. O adevărată mașinărie de război. Care era scopul? Este foarte simplu. Trebuia să îndeplinim niște misiuni care ni se încredințau și care constau în distrugerea tuturor mașinilor pe care le întâlneam în calea noastră.

Un altfel de... *Interstate*

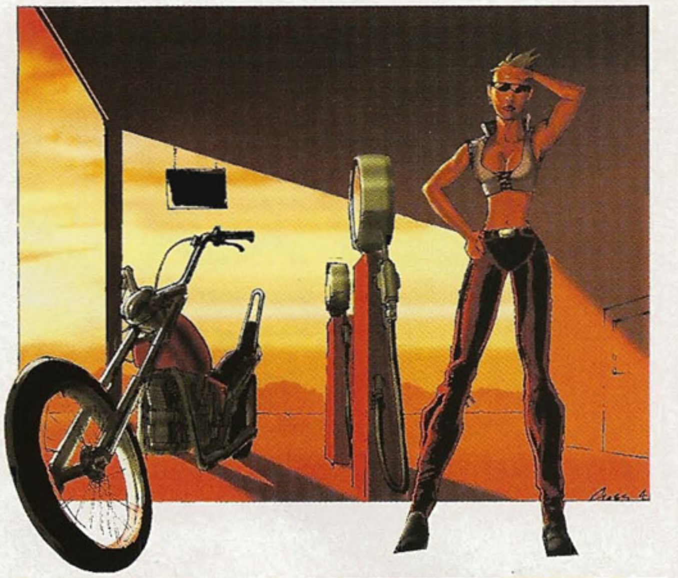
Haideți că am vorbit destul despre trecut. Este momentul să ne îndreptăm atenția spre noul *Interstate*, anume '82. Pentru că tot am vorbit despre misiuni, am să vă spun câteva vorbe despre acestea. Ei bine, să știți că nu există o foarte mare diferență între cele două versiuni, și cea care face subiectul acestor rânduri fiind axată pe aceeași











idee: find and kill. Se observă, totuşi preocuparea pentru îmbunătăţirea intrigii precum şi o diferenţă notabilă (în bine) în ceea ce priveşte mediul în care se desfăşoară aceste misiuni. Vorbeam de mediu, hmmm... este extraordinar. Cele 30 de misiuni ale jocului vor avea loc în medii diferite, adică prin oraşe, prin deşert, prin tunele sau caverne, toate însă presărate cu poduri, stânci, copaci sau alte maşini care, din păcate, trebuie să dispară.

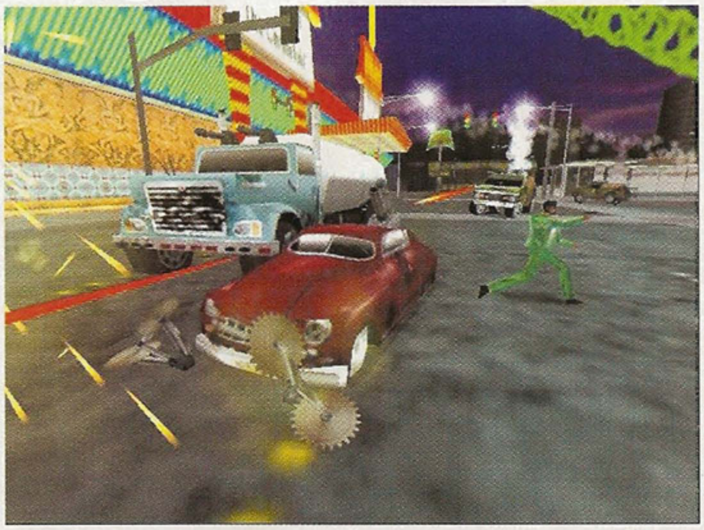
Spre deosebire de versiunea precedentă în care nu puteai să ieşi din maşină, iar misiunile se desfăşurau doar pe drumurile din afara oraşelor, în *Interstate '82* lucrurile stau puţin altfel. De ce? Pentru că de data aceasta putem să ne plimbăm cu maşina noastră şi pe străzile oraşelor americane (mai precis prin Las Vegas), putem ieşi din maşină, putem merge cu motocicleta şi putem pilota chiar şi elicoptere.

Un alt aspect demn de luat în seamă este acela că de data aceasta s-a încercat să se pună accentul pe acţiune. Asta înseamnă că nu vom mai alerga de nebuni pe străzi trăgând în stânga şi în dreapta şi că misiunile au un sens logic pe care îl poate înţelege oricine. Asta înseamnă că trebuie să ne punem materia cenuşie la treabă. Şi de data aceasta veţi avea de înfruntat o grămadă de inamici care vor încerca din răsputeri să vă scoată din cursă. De foarte multe ori aceştia vor fi într-un număr foarte mare astfel că veţi avea nevoie de puţină imaginaţie, de ceva inteligenţă şi un pic de noroc pentru a putea să îi eliminaţi pe toţi. Dar să ştiţi că scopul acestor misiuni nu este distrugerea tuturor celor care vă ies în cale. Vă spun asta pentru că eu am făcut această greşeală şi am omorât tot ce am întâlnit în drumul meu. Mai târziu am aflat că obiectivul consta în descoperirea locului în care se ascund ceilalţi „preteni" ai celor pe care îi mătrăşisem şi că trebuia să cruţ măcar o maşină pentru a o putea urmări până la ascunzătoare.

Maşini şi... arme

Vă spuneam că în *Interstate '82* putem ieşi din maşină, având astfel şansa de a continua misiunile în caz că ni se strică maşina. Astfel, nu trebuie să disperăm, pentru că putem merge mai departe pentru a căuta altă maşină cu care să ducem misiunea la bun sfârşit. Cât timp vom fi afară din maşină nu vom fi total lipsiţi de apărare pentru că vom avea asupra noastră un pistol. De fapt în unele misiuni va fi necesar să ieşiţi afară din maşină pentru a putea rezolva treaba.

Engine-ul pe care este construit *Interstate '82* este unul nou şi se numeşte Dark Side. Astfel că, această nouă versiune aduce o grafică mult mai bună în comparaţie cu vechiul titlu, lucru care poate fi observat cu uşurinţă de aceia dintre voi care au jucat *Interstate '76*. Nu puteau să lipsească efectele de lumină şi de umbră, reflectarea în apă, norii, dârele de fum din spatele maşinilor, praful aruncat de roţi sau exploziile spectaculoase produse de rachete sau de o eventuală ciocnire.



Arsenalul a fost revizuit şi îmbunătăţit. Astfel că o grămadă de arme noi vă vor sta la dispoziţie. Dintre aceste cele mai interesante ar fi harpoanele cu care poţi vâna maşinile inamice, tot felul de dispozitive care distrug sistemul electric sau cel de răcire al maşinilor adverse sau alte dispozitive care pot fi ataşate pe maşinile duşmanilor noştri pentru ca acestea să fie reperate de radar. Cel mai mult mi-au plăcut jenţile pe care erau prinse cuţite cu care puteam să tai cauciucurile fără nici o problemă. Era atât de simplu. Mergeam în lateralul lor, trăgeam brusc dreapta şi...adio duşman. Se făcea praf de primul copac sau de cea dintâi stâncă ce îi ieşea în cale.

Cam atât despre *Interstate '82*, dar în final aş avea şi eu o întrebare. Se poate? Sună cam aşa: Dacă la început a fost *Interstate '76*, apoi a urmat *Interstate '82* va urma oare *Interstate '88*? Cel puţin aşa ar reieşi în urma unui calcul matematic. Vom vedea!

Wild Snake



Date tehnice

Gen: Acţiune
Producător: Activision
Distribuitor: Activision
Sistem recomandat: P 166, 32 MB RAM, 3DFx, multiplayer, joystick, Win95

Nota LEVEL

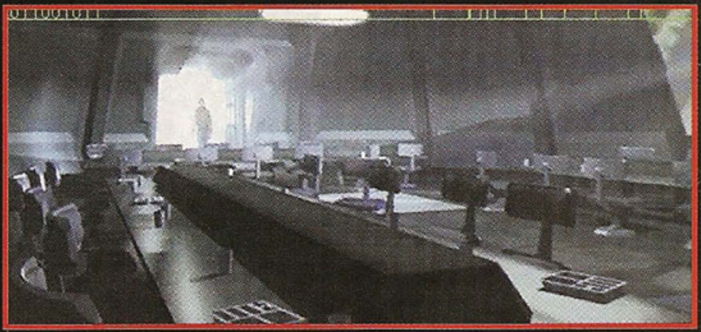
Grafică:	15/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	24/30
Feeling:	15/20
Storyline:	03/05
Impresie:	07/10

LEVEL 76



PHOENIX

Simulator spațial ... cu poveste incorporată!





Zborul este singurul lucru pe care-l au în comun acest titlu și pasărea Phoenix. Avem de-a face cu un joc în genul Wing Commander și nu este nicidecum vorba despre pasărea mitologică și renașterea ei din propria cenușă, cum ar plăcea unora dintre voi să creadă! Deși, sincer, mă așteptam la ceva cu adevărat extraordinar (așa citisem și eu prin niște preview-uri!) trebuie să recunosc, cu mâna pe inimă (și pe joystick), că acest titlu nu este nici pe departe un block-buster, ci doar un alt (fel de) simulator spațial!

Beck - o paralelă între berea germană cu același nume și ofițerul de poliție spațială a mileniului viitor

Seria Wing Commander a reușit să definească o nouă dimensiune în gama simulatoarelor spațiale, ceea ce a făcut din ele titluri de referință în industria jocurilor. A urmat *Descent Freespace* și „nobilul" *Descent Freespace 2*, care ne-a demonstrat încă o dată că și continuările pot fi demne de strămoșii lor. Toate aceste titluri au un punct comun, și anume, propulsarea jucătorului la manșa unui interceptor și insuflarea dorinței de a face bine pentru rasa ta, indiferent că ești teran, extraterestru sau un descendent îndepărtat al umanității. Un nou mileniu a început și ofițerul de poliție Beck, eroul nostru, este aruncat în mijlocul unor întâmplări, lucru ce va avea drept rezultat avansarea sa la stadiul de erou.

Viitorul așa cum l-am dorit?

Se pare că nu! În acest mileniu omenirea s-a extins cât de mult a putut pe Pământ. Chiar în momentul când se credea că suntem sortiți pieirii ni s-a deschis o nouă cale spre expansiune: Universul. Dar supraviețuirea își spune cuvântul și devenim niște nomazi. De aici până la Marele Contact nu a mai fost mult și Universul a devenit în scurt timp arena expansiunii a trei rase: Oamenii, Namoul și o alianță între Maigr'ma și Oghe, cunoscută ca și Federația. Activitatea comercială și diplomația au avut de suferit din cauza ignoranței populației. Aceasta este lumea în care Beck trăiește, o lume dură, populată nu cu eroi pozitivi și negativi, ci cu oameni normali, fiecare cu visele și spaimele sale, rezolvându-și problemele în felul său.

Doi prieteni

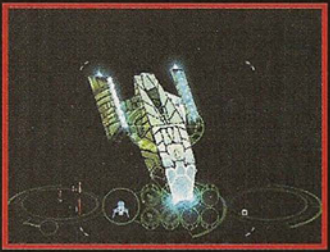
Phoenix este un simulator dinamic de luptă spațială, setat în universul noului mileniu. Pe tot parcursul jocului, vei îndeplini misiuni de dificultăți diferite, aranjate într-o structură multiliniară, astfel că drumul pe care-l parcurgi va fi foarte mult influențat de priceperea și îndemânarea ta în mânuirea joystick-ului! Jocul va asimila rezultatele tale în misiunile cheie pe tot parcursul jocului, astfel că vei beneficia de misiuni mai grele (sau mai ușoare) în funcție de abilitățile tale de a pilota. Acest lucru va satisface orice gamer, indiferent dacă a mai pus mâna pe o manșă (a se citi joystick) până acum, sau nu!

Primele misiuni sunt destul de ușoare și vei putea să te familiarizezi cu acest univers neobișnuit și cu relația dintre Beck și Tom. Nu va trece mult (misiunea a treia) și bunul tău prieten Tom va muri în niște condiții mai mult decât stranii, interceptorul lui, care rămăsese fără energie, fiind distrus în timp ce tu erai la datorie salvând un comerciant de pirați. Dezamăgit și plin de un sentiment de vină, că nu l-ai putut salva pe Tom, te vei transfera în forțele armate unde în final vei descoperi conspirația din spatele morții prietenului tău. Bineînțeles ca în orice joc care se respectă este prezent și elementul feminin, prin apariția soției (respectiv văduvă de câteva rânduri, citește mai sus!) lui Tom, fiica șefului poliției și a Phoenix Team.

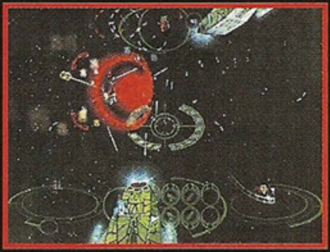


Tehnicalitățuri

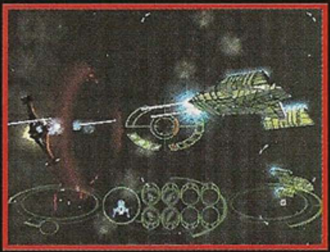
Prima idee interesantă care m-a izbit când am deschis cutia a fost o mică nuvelă cu același titlu: Phoe-

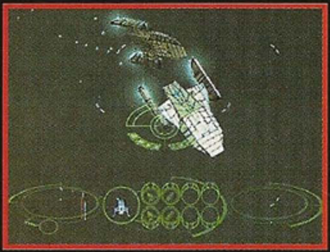


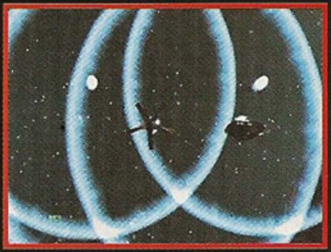












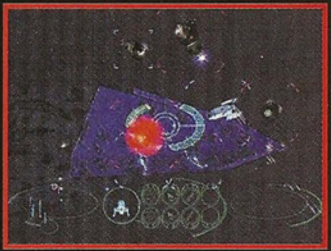
nix-Deep Space Resurrection (28 de pagini!) care îl are ca protagonist principal pe Mick Mortimer, un detectiv particular al anului 2275, pe care n-am avut răbdarea necesară să o citesc pe toată, dar, oricum dacă nu-ţi place jocul, măcar rămâi cu nuvela, şi tot te-ai ales cu ceva, SF-ul fiind la mare preţ în ziua de azi!

Înaintea fiecărei misiuni poţi selecta nava cu ajutorul căreia să te lupţi şi o poţi echipa cu armele care doreşti, deci poţi opta pentru o luptă cu arme grele, sau, îţi poţi etala calităţile de tactician (aici lupta în grup capătă o nouă dimensiune!), cu ajutorul vitezei şi manevrabilităţii reuşind să-ţi învingi oponenţii. O caracteristică pe care am observat-o ca fiind extrem de utilă (şi facilă în acelaşi timp) este modalitatea de a seta armele pe „disable" sau „destroy" în funcţie de profilul misiunii.

Nu are rost să mai pomenesc de grafică, sunet şi toate celelalte aspecte, deoarece sunt aşa cum te aştepţi de la un simulator ce se vrea a fi „realistico-futuristic" care simulează un „real physics spacecraft"! Adică o să aştept până în 2275 şi o să văd eu dacă s-a apropiat de modelul real? Hmmm, dar ne mai vedem şi auzim noi până atunci! Sper!

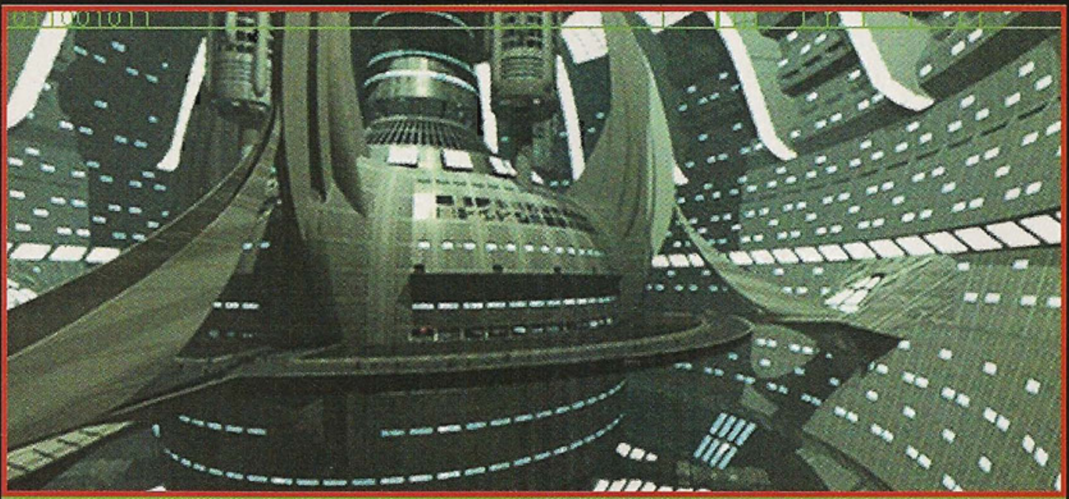


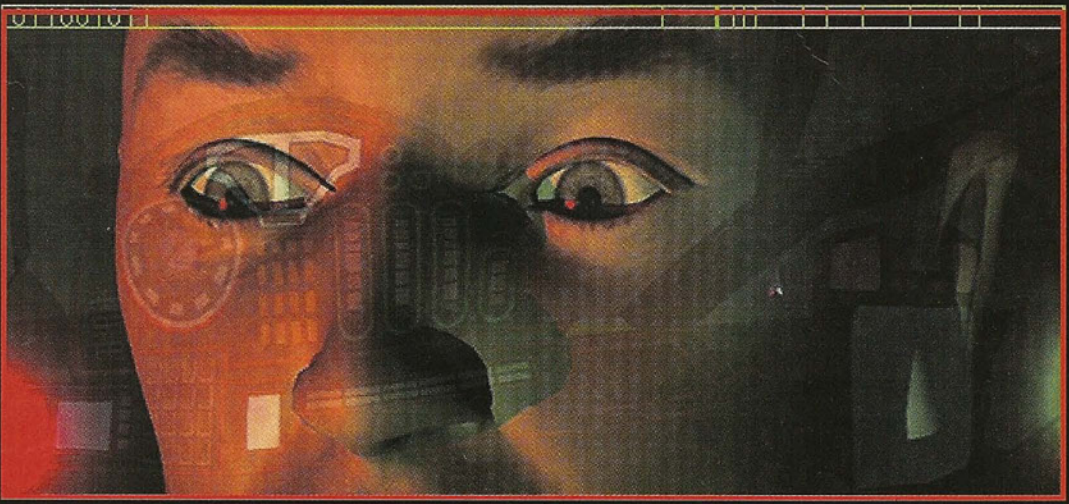




Îţi doresc, dragă cititorule, drum bun în voiajul tău şi în importanta ta misiune de a salva Universul!

K'shu





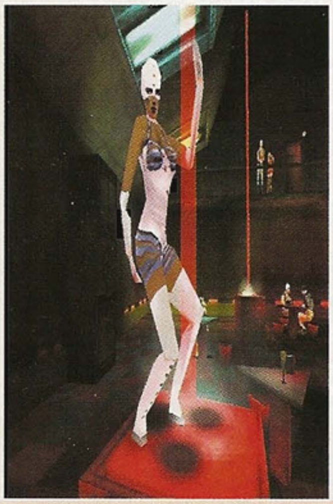
Date tehnice

Gen: Şimulator spaţial
Producător: Team 17
Distribuitor: Hasbro Interactive
Sistem recomandat: P 266, 64 MB RAM, 3DFx, multiplayer, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	24/30
Feeling:	18/20
Storyline:	04/05
Impresie:	07/10

LEVEL 84



Omikron: The Nomad Soul

„Băga-mi-aş sufletu-n tine!" sau migraţia duhului în scopul practic al terminării jocului.

Jocul acesta ar putea avea o modalitate interesantă de a te atrage în plasa lui. Ar fi o pârghie-şantaj sprijinită pe puternica teamă superstiţioasă care ne cuprinde pe cei mai mulţi dintre noi atunci când este vorba de moarte şi suflet. Chiar pierderea sufletului, evident în beneficiul celui rău. Pentru că, spre marea mea mirare, personajele din *„Omikron: The Nomad Soul"* mi-au spus cam din prima că ele ştiu că eu mă aflu într-un joc, dar că acesta este de fapt o punte între realitatea mea şi cea a lor... Iar eu, chipurile, îmi joc în mod real sufletul în fiecare confruntare. Deci, puţintel speriat, am purces mai departe, cu speranţa firească: „e totuşi un joc". Aici însă, ar cam trebui să intru în detalii.

Banan cu „l" în coadă

Vedeţi voi, *„Omikron: The Nomad Soul"* începe cu apariţia pe monitoare a unui tânăr venit intempestiv dintr-o altă dimensiune. Acesta îţi cere ajutorul, pentru a face ordine şi a repara lucrurile în dimensiunea lui, oferindu-ţi propriul său trup ca mijloc iniţial de transport şi manifestare a sufletului tău. Şi, iac-aşa, te trezeşti în carne nouă virtuală, up and ready to go la dracu-n praznic, şi poate chiar dracului praznic. Pen'că acolo, în imensul Omikron, oraşul din care vine cel care tocmai te-a racolat la opere de binefacere interdimensionale, lucrurile stau din ce în ce mai prost.

Pe lângă faptul că puterea de decizie politică, economică, socială, maritală şi ... şi ..., aparţine unui calculator omniscient şi omnipotent numit Ix, puterea executivă este în mâinile lui Reshev, un dictator însăilat după toate tipicurile distopiei. Adică lipsit de orice scrupule, pus pe minţit poporul cu Transcan-ul (TV-ul omikronian) şi fariseic până la Vyagrymukha (Dumnezeul local) şi înapoi - oraşul este plin de afişe cu făţăul lui Reshev sub care se află o inscripţie pe care Adolf H. ar putea cere barosane drepturi de autor: „I love you all!"

Apoi, în Omikron există o aprigă luptă pentru obţinerea monopolului în ceea ce priveşte producţia de bunuri de consum şi de larg consum (hm!). Cele două megatrusturi Tetra şi Khonsu se bat la lumina zilei şi în subteranul economiei pentru a obţine supremaţia. Cum s-ar zice, idealul capitalismului omikronian este tot un fel de socialism. Omikronian?



Dacă totul s-ar opri aici, am zice că ne aflăm într-o intrigă clasică, clasică, clasică. De fapt intriga din Omikron este hiperhiperhiperclasică, adică clasică de (clasică de (clasică)). Pen'că banalitatea începe să prăjească tranzistorii din sistem în momentul în care afli că există şi nişte monştri veniţi dintr-o altă dimensiune decât a noastră şi cea omikroniană, şi care vor să sugă sufletul poporului şi să-l ducă în ditamai recipientul în care sufleţelele cunosc torturi maxime şi eterne, întru satisfacerea plăcerilor (spirituale, nu?) ale tartorului acestor demoni, a cărui putere creşte cu această ocazie.

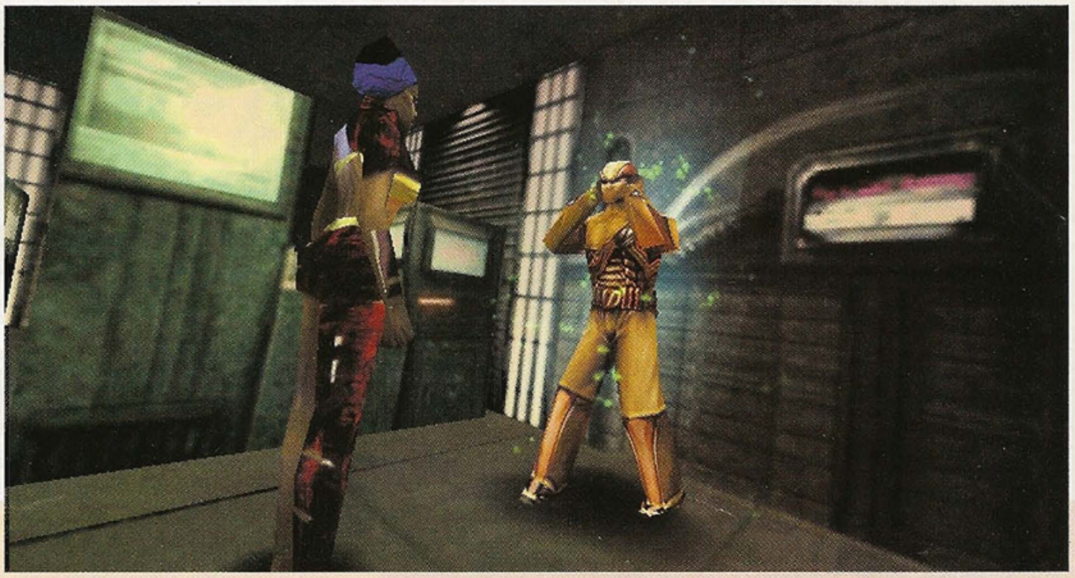
Hă, hă, hă!! Pe cărarea asta atât de bătătorită, încât nu există sub nici o formă pericolul exploziei unui mugur de idee în primăvara inspiraţiei, producătorii au hotărât să şi betoneze, ca să fie siguri de ceva. Deci, împotriva tuturor duşmanilor libertăţii, democraţiei, dragostei, bla, bla, bla, sufletului, bla ..., se ridică o grupare de oameni animaţi de sfincterele idealuri ale libertăţii, democraţiei, dragostei, bla, bla, bla, sufletului, bla ... (chestia cu sfincterele mi-a venit amintindu-mi că Marx a scris „Capitalul" sub stresul infernal al unei aprige crize de hemoroizi). Cei buni, generoşi şi luptăreţi întru dreptate se află adunaţi în Secta Deşteptaţilor (awakened), care a declarat război tuturor, mai puţin poporului. Deşteptaţii sunt cei care te vor recunoaşte ca Nomad Soul, şi te vor ajuta să duci la capăt misiunile pe care ţi le vor da pentru a-i ajuta. Adică, ajută-mă să te-ajut să mă ajuţi, ajuta-te-aş! Şi aici intră în poveste şi o dâră de religie, şi o ţâră de vrăjitorie. La totale, în *„Omikron: The Nomad Soul"* pici de Mesia în cel mai nepotrivit moment al unei istorii sărace în toate cele, dar mai ales în idei şi în motive de a merge naibii mai departe în joc.

Acuma, să nu-mi ziceţi că printre voi nu sunt şi copilaşi care, deşi galbeni de graşi, sunt suficient de necopţi pentru a cădea în plasa de micuţe intriguţe puse la dispoziţia minţilor jucătorilor de către producătorii *„Omikron: The Nomad Soul"*. Celor mici şi neduşi la cunoaşterea literaturii SF de consum frugal, jocul aista le-ar putea oferi minima satisfacţie de a rezolva puzzle-uri banale, de a parcurge elemente de quest care ar face pe veteranii genului să sloboadă un vânt în nasul autorului scenariului, dar şi lupte cu arma sau cu pumnişorii şi picioruşele.

Poc! Şi raţa cade ...

Carevasăzică, în unele momente din joc ţi se ia vederea de 3rd person din faţa ochilor şi intri direct în pielea persoanei a-ntâia. Din păcate, cei în care ai de tras stau frumos locului, şi pot fi luaţi ca la taraba de tir de prin târguri. Uneori, nu foarte des, unii răsar în salturi iscusite în faţa ta, dar pot fi liniştiţi uşor. În principiu, AI-ul nu există în aceste confruntări. Cel mai mare inamic este fogging-ul excesiv sau lipsa de realism care ajută oponenţii să tragă prin diverse grătare şi bare metalice de la distanţe mari, la care tu nu prea ai mare randament cu arma. Iar câinii mecanici care dau să-ţi rupă turul pantalonilor sunt pur şi simplu ridicoli.

Singurul mod de luptă care are cât de cât un oarecare farmec este cel de tip *Mortal Kombat*. În unele scene eşti obligat să te lupţi corp la corp cu inamicul, sau cu dispozitive de antrenament. Deşi nu este clar



ce comenzi trebuie să dai din taste pentru a aplica o anumită tehnică, trebuie să recunosc că luptele sunt spectaculoase. Teoretic, lectura unor cărți ce pot fi cumpărate din librăriile omikroniene ar trebui să te ajute la învățarea acestor comenzi, dar lucrurile rămân în continuare nebuloase chiar și așa.

Un Mesia face pipi!

Zisei, tocmai, de niscai biblioteci din oraș. Da, unul din lucrurile despre care se poate spune ceva bun este intenția producătorilor de a crea un oraș întreg, în care să existe trecători, magazine, baruri, spitale, bănci, morgă, vehicule, aparat polițienesc represiv și ... cerșetori. Aceștia din urmă sunt importanți, este bine să le dați pomană și să căscați bine ochii la ceea ce vă vor spune.

Omikron, ca realizare de urbanistică virtuală este rezonabil de credibil. Se poate pătrunde în blocurile de locuințe, se poate cumpăra de la magazine, se poate bea în baruri. Doar că marea majoritate a locuitorilor unui cartier sunt identici. Drept este, fiecare cartier are specificul lui etnic, ce se reflectă atât în arhitectură, dar și în felul în care se îmbracă cucoanele. Din care se găsesc o grămadă, și toate plămădite pe sprânceană, frumoase de pică și intens generatoare de bale, printr-o dinamică fesieră de-a dreptul profesională. Și nu este numai adânca balansare a șoldurilor singura trâmbiță ce cheamă hormonul la atac. Dar, pe parcursul jocului veți avea ocazia de a vedea programe întregi de striptease, realizate într-o grafică generatoare de turgescențe în ciuda gravitației. Poate nu atât prin marele amănunt, cât prin curbiliniul formelor și cursivitatea mișcărilor, *Omikron: The Nomad Soul* este o mică bombă erotică.

Dacă, în ceea ce privește doamnele, jocul se dovedește generos cu domnii, reciproca nu este întru totul valabilă. Pentru că, surpriză, trupul în care sufletul nomad și mesianic își găsește din când în când adăpost, odată cu părăsirea carcaselor anterioare, are tendința de a face pipi. Evident, din picioare, nu cu pantalonii în vine, și nici măcar cu șlițul tras. Ceva în genul sărutului din filmele chinezești. Fapt pentru care minorele curioase în înțelegerea anatomiei și fiziologiei bărbătești sunt rugate să dea cu skip pe *Omikron: The Nomad Soul*. Și să treacă la fapte... când le va veni vremea. Din păcate, nici noi, testosteronicii, nu avem mai mult de câștigat la acest capitol. Când Nomad Soul este în trup de femeie, nici vorbă să beneficiem de nevinovata atracție a hidden cam-ului. Persoana feminină va refuza să își satisfacă nevoile firești în văzul lumii gamerești. Așteptăm deci versiunea gold a acestui joc ...



În afară de aspectul lenjer al *Omikron: The Nomad Soul*, o altă atracție, poate singura mare inspirație și element revolut al jocului este existența în Omikron a unei formații de muzică a unui Visător, ale cărui cântece au conținut subversiv, și de aceea sunt interzise. Va trebui ca, urmând indicațiile deseori sumare ale unor bilete secretoase, să găsiți locurile în care se țin astfel de „concerte conspirative". Surpriza cea mare este că Visătorul este făcut după chipul și asemănarea lui David Bowie, interpretul și autorul bucăților muzicale pe care le veți auzi cu această ocazie. Un pas mare înainte pentru concepția de joc pe calculator, mai ales că producătorii s-au străduit să alcătuiască un fel de videoclipuri din engine-ul jocului, în momentul interpretării pieselor cu pricina. A, să nu uit, bonus - vă veți întâlni la un moment dat cu Iman, îmbrăcată în proporție de 88% în piele neagră de somaleză. Care Iman? Nevasta lui Bowie, somaleza ...

Filiera franceză

Am să fiu sincer și am să vă mărturisesc că nu am jucat decât aproximativ 40% din *Omikron: The Nomad Soul*. Dintr-un motiv întemeiat - enervarea extremă. În momentul în care începe o misiune, nu se mai poate salva, deci vei fi întors mereu de la începutul misiunii, în cazul în care o încasezi decisiv. Ori, cam pe la a patra misiune, am avut de trecut printr-un loc în care pe lângă împușcături, te mai stresa și o limită de timp.

Atâta doar că nu mai puteam trece prin ușile culisante în cadrul cărora mureau câini mecanici. Bug. Câinii mureau în mod firesc acolo, dacă veți juca vă veți da seama de ce. Am răbdat și am încercat mai departe. De patru ori am rămas blocat de imposibilitatea de a trece mai departe de leșurile câinilor mecanici rămase în cadrul ușilor. Când, finalmente, am ajuns aproape de încheierea misiunii, am rămas blocat într-un alt bug. Pur și simplu, de lângă gratiile unei intrări într-un tunel de tren, nu m-am mai putut dezlipi. Cu legăturile chimice ale sinapselor gata să plezneascá, am zis „Gata!". Și am spus că, poate, în restul jocului s-o fi găsind inefabilul, acel ceva care ar putea să-mi răstoarne senzația de tern și insipid pe care mi-a lăsat-o *Omikron: The Nomad Soul*. Poate găsiți voi acel ceva, că, mie unuia, mi-a ajuns.

Dat fiind că jocul este făcut de francezi, căutarea voastră ar putea fi încununată de succes. În fond, *Omikron: The Nomad Soul* pare să urmeze liniei (tot franceze) de gen: *Another World, Fade to Black, Twinsen's Odissey* (în care, de fapt se găsește primul concert virtual), *Dark Earth*. Cu acesta din urmă, mai ales, *Omikron: The Nomad Soul* seamănă atât de mult ca formă, și atât de puțin ca trăire, intrigă și thrill, încât, mai bine faceți voi rost de *Dark Earth* și lăsați-i pe omikronieni băgați până la gât în îngrășământ natural. S-or descurca ei și singuri!

Marius Ghinea

Date tehnice

Gen: Action/Adventure/Quest
Producător: Quantic Dream
Distribuitor: Eidos Interactive
Sistem recomandat: P II, 64 MB RAM, Direct 3D, 3Dfx, Win95/98

Nota LEVEL

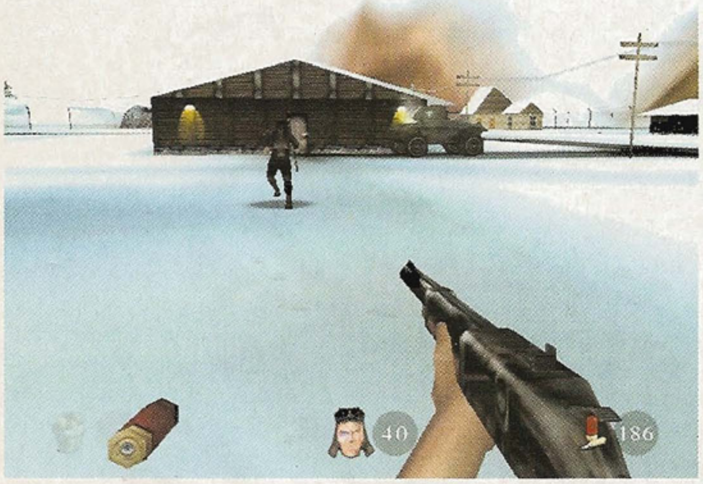
Grafică:	16/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	18/30
Feeling:	12/20
Storyline:	02/05
Impresie:	05/10

LEVEL 63

Codename Eagle

Să fii spion înseamnă să trăiești o viață de aventuri și pericole care te pândesc la tot pasul. Sună tentant? Vreți să încercați așa ceva? Ciuliți urechile!





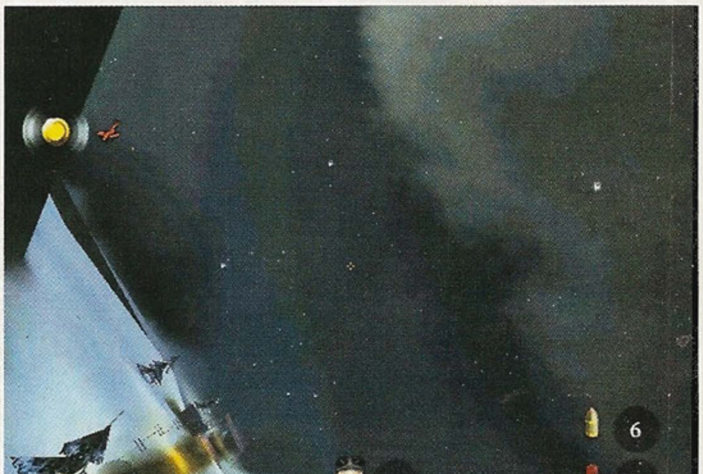
Așadar, să ne aventurăm în lumea misterioasă și plină de peripeții a spionajului internațional. O lume din care era cu neputință să lipsească Rusia. Cu toate acestea nu ne vom întâlni cu nici un agent KGB. Asta din simplul motiv că cei de la **Take2 Interactive**, producătorii titlului pe care îl voi supune atenției voastre, au vrut să ne arate că, dacă istoria nu mai oferă suficiente surse de inspirație realizatorilor de jocuri, ficțiunea va fi întotdeauna la îndemâna acestora, și prin ea se poate ușor modifica istoria reală după bunul plac. De aceea, acțiunea din *Codename Eagle* se situează pe undeva pe la începutul secolului al XX-lea, și în afară de situația istorică, nimic nu a fost modificat.

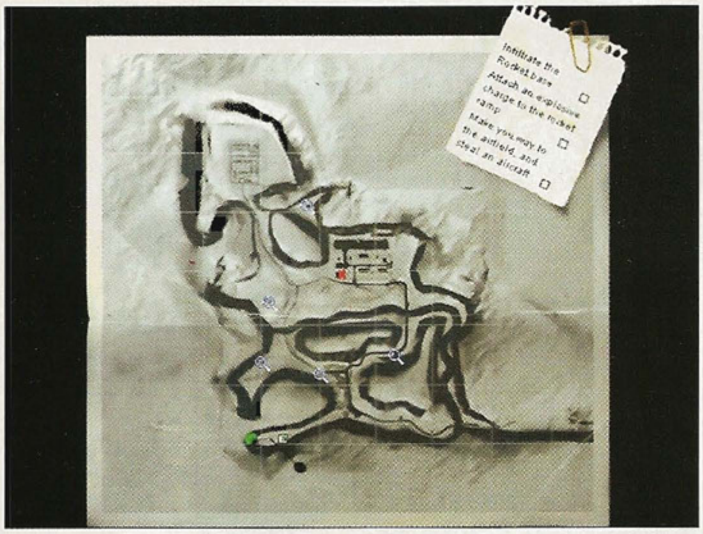
Să presupunem că Primul Război Mondial nu a avut loc. Să mergem chiar mai departe, și să ne imaginăm că nici Revoluția Rusă nu s-a mai petrecut. Țarul a fost asasinat exact ca în realitate, dar ucigașul a fost chiar fiul său, însetat de putere. Interesant, nu? Tiranicul Țar Petru, căci așa se numește fiul cel negru în cerul gurii, dorește cu tot dinadinsul să-și extindă imperiul și în vestul Europei. Această extindere nu începe cum ar fi normal pe plan militar, ci pe plan economic. Așa că apare posibilitatea izbucnirii unui război mondial, dar lucrurile nu stau prea bine pentru cei din vest („forces of good" spun producătorii despre occidentali, lucru care m-a lovit destul de tare în patriotism). Mare lucru că nu am apărut și pe aici cu niște personaje aruncate așa în silă, în acțiunea jocului, cum s-a întâmplat în *Shadow Company*. Probabil că țara noastră era deja încorporată în imperiul care lupta contra „forces of good".

Dar să trecem peste acest supărător detaliu, și dacă tot a venit vorba despre *Shadow Company*, să facem cunoștință cu Shadow Command, un serviciu secret prin care țările nesubjugate încă de „forces of evil" luptau împotriva inamicului. Vei intra în pielea unuia dintre cei mai bine antrenați spioni ai acestui serviciu secret, al cărui nume, Red, ne duce cu gândul la Rusia unei alte perioade. Dacă tot reprezenta „forțele binelui", puteau și ei să-l boteze Blue, sau oricum o culoare mai occidentală.

Așadar, Red al nostru are o misiune extrem de dificilă: înarmat doar cu un cuțit, îmbrăcat cu un rând de haine obișnuite, trebuie să pătrundă în interiorul bazelor inamicului, să saboteze diverse









obiective, sau să fure obiecte care vor fi de folos în lupta cu ruşii.

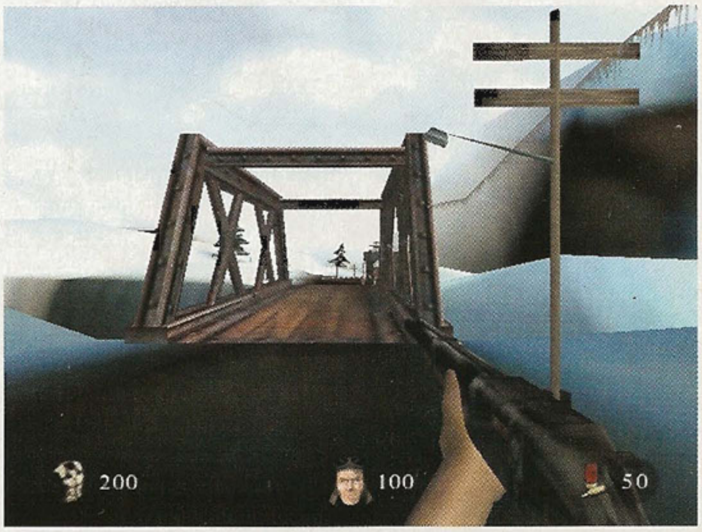
I spy

Adică la persoana întâi. Avem parte de unul dintre cele mai de calitate jocuri first person action. Şi, dacă vreunul dintre voi crede că *Codename Eagle* este un shooter, se înşeală. Chiar dacă în unele misiuni veţi putea obţine relativ uşor şi repede o armă mai serioasă decât cuţitul din dotare, nu vă sfătuiesc să începeţi să ucideţi cu ea duşmanii, pentru că vă daţi singuri foc la valiză. Grămezi de inamici se vor arunca asupra voastră, cuiburi de mitraliere vor scuipa foc, vehicule blindate îşi vor roti turelele căutându-vă, şi chiar şi câinii vă vor rupe pantalonii cu tot cu picioare. Aşadar, tăcerea este de aur cu adevărat. Totul, sau aproape totul, trebuie să se întâmple în linişte, încet şi cu răbdare. Spun asta chiar dacă uneori, la unele puncte de control, unde corect ar fi fost să mă opresc şi să prezint un paşaport, preferam să trec în fugă şi să sar peste barieră, astfel încât santinelele inamicului nu aveau timp nici să mă vadă, sau dacă mă vedeau, era prea târziu.

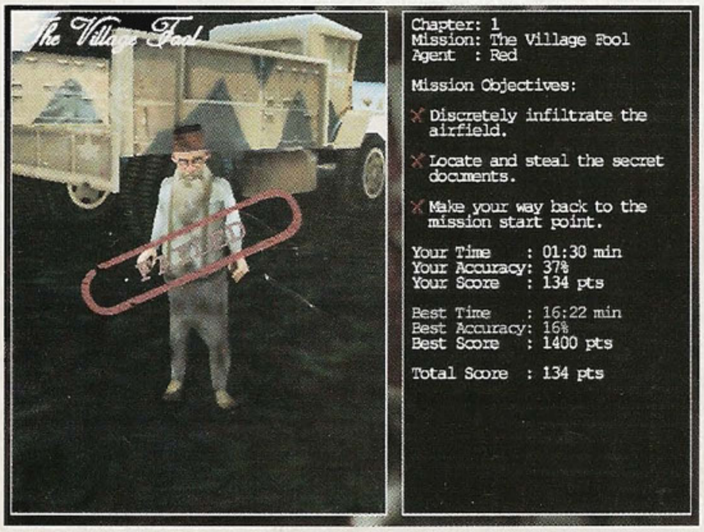
Jocul celor de la **Take2 Interactive** este structurat pe 12 misiuni, fiecare dintre acestea având mai multe obiective. La fiecare misiune vom avea de cutreierat un teritoriu destul de întins, şi ne vom întâlni cu patrulele inamicului la tot pasul. Tocmai datorită acestei întinderi mari a teritoriilor pe care le putem parcurge, misiunile jocului nu vor avea un singur mod de rezolvare. Atâta timp cât obiectivele vor fi îndeplinite, este la libera alegere a gamerului modul în care aceste obiective vor fi atinse. Spre exemplu, chiar la prima misiune, poţi ajunge în aeroportul duşmanului fie cu maşina, pe care o vei porni cu o manivelă, fie pe jos, printr-o mulţime de soldaţi inamici. Depinde de condiţia fizică a fiecăruia.

Despre armele şi obiectele din inventarul omului nostru nu o să vă vorbesc. Vă voi lăsa pe voi să le descoperiţi. O să vă mai povestesc doar despre grafică, după părerea mea bună, a jocului. Spun bună, deoarece calitatea înaltă a imaginii, nu afectează deloc mişcarea cursivă a jocului. Pe ici, pe colo, vom avea şi câte un mic filmuleţ de animaţie, care ne va ajuta să înţelegem mai bine scopul fiecărei misiuni. Tot printr-un film ne este prezentat la începutul fiecărui nivel, traseul optim pe care îl putem urma pentru îndeplinirea misiunii, precum şi amplasarea obiectivelor. Adăugând peste story-ul extrem de interesant şi grafica de calitate, nişte sunete pe măsură, precum şi un gameplay care ne va permite să conducem diverse vehicule cum ar fi un avion sau un camion, obţinem o producţie pe care v-o recomand sincer. *Codename Eagle* este un titlu care ne demonstrează cum nu se poate mai bine că în lumea first-person, shooter-ele nu ocupă neapărat primul loc. Sper să vă convingeţi şi singuri de acest lucru.

Dr. Pepper







Date tehnice

Gen: First-person action
Producător: Take2 Interactive
Distribuitor: Take2 Interactive
Sistem recomandat: P II, 64 MB RAM, 3DFx, multiplayer, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	16/20
Storyline:	03/05
Impresie:	08/10

LEVEL 82

Close Combat
Battle of the Bulge

Urgia se dezlănţuie acum în Ardeni.

La 15 decembrie 1944, cei 75.000 de soldaţi aliaţi staţionaţi în Ardeni s-au dus la culcare fără nici un fel de teamă. Pe lângă slăbiciunea crescândă a armatelor celui de-al III-lea Reich, forţate acum să se apere pe propriul lor teritoriu, pădurea deasă a Ardenilor împreună cu condiţiile uneia din cele mai grele ierni ale războiului din Vest, făceau ca nimeni să nu bănuiască ceea ce va urma. Numai la cele mai înalte nivele de conducere ale Aliaţilor - generalii Eisenhower şi Bradley - se considera ca foarte probabilă o contraofensivă germană în Ardeni. Totuşi, momentul în care 250.000 de soldaţi germani, bine sprijiniţi de tancuri şi artilerie, au atacat pe Aliaţi în acest sector de front, şi anume dimineaţa zilei de 16 decembrie, a fost o mare surpriză. Ceea ce a urmat acesteia poate fi acum decis de abilitatea voastră, în a patra versiune a *Close Combat - The Battle of the Bulge*. Şi nu este vorba numai de o abilitate tactică, la ea se adaugă acum şi talentul de strateg.

Alcătuirea trupelor

Dacă este să facem o intrare gradată în chestiunile de strategie ale *Close Combat IV*, cel mai indicat ni se pare să începem printr-o trecere în revistă a organizării trupelor. Spre deosebire de precedentul *Close Combat III - The Russian Front*, în care într-o bătălie aveai sub comandă până la 15 grupe ce alcătuiau un fel de companie, în *Close Combat IV* eşti pus în postura unui comandant de front sau de sector de front, ce are la dispoziţie mai multe detaşamente de luptă, alcătuite la rândul lor din plutoane, şi acestea compuse din grupe. Detaşamentele de care vă vorbim sunt de fapt avangărzi de regimente, şi „reprezintă" în luptă regimentele respective, din considerente de simplificare a schemei jocului şi a gameplay-ului. Adică, soarta unei bătălii este hotărâtă prin confruntarea avangărzilor regimentelor care se află în sectorul respectiv. Chiar dacă, pe undeva, pare să existe o mică depărtare de adevărul unui război, desfăşurarea jocului este atât de credibilă încât acest aspect se dovedeşte derizoriu în final. Mai ales că alcătuirea unui astfel de detaşament de luptă este practic o chintesenţă a regimentului şi o bună oglindire a structurii lui.

Astfel, detaşamentul de luptă este compus din trei plutoane. Primele două, numite simplu plutoanele 1, respectiv 2, au o alcătuire variabilă ca tip de trupe, în funcţie de tipul regimentului dar şi de resursele momentului, în timp ce al treilea pluton, numit pluton de sprijin, este de obicei alcătuit din grupe de mortier, tancuri uşoare, vânători de tancuri sau tunuri antitanc, precum şi mitraliere grele montate pe semişenilate.





Strateg al aprovizionării

Dacă alegi să joci *Close Combat IV* numai la nivel de bătălie, nu sunt diferenţe notabile faţă de *CC III*. Dar în modul operaţiune, sau într-o campanie ce însumează mai multe operaţiuni, strategia îşi dezvăluie întreaga importanţă. Primul element care se dovedeşte capital într-o campanie este lucrul cu harta strategică a Ardenilor. Pe această hartă se pot observa sectoarele în care se vor desfăşura luptele. Aceste sectoare sunt delimitate pe considerente strategice, aflându-se îndeobşte centrate în jurul unor localităţi importante. Care localităţi sunt importante tocmai prin aşezarea lor pe anumite şosele, sau la intersecţii de drumuri al căror control este vital pentru continuarea unei campanii.

Germanii au atacat în Ardeni într-un moment foarte favorabil lor sub aspect meteorologic. Starea vremii în preajma zilei de 16 decembrie '44 nu a permis intervenţia aviaţiei aliate. Ori, la acea dată germanii pierduseră deja de mult controlul cerurilor Europei, supremaţia aeriană revenindu-le Aliaţilor. În acel moment era deja foarte clar că un război nu putea fi câştigat fără sprijinul consistent şi constant al aviaţiei, dar germanii au încercat nebuneşte să profite de nebulozitatea atmosferică, cu speranţa că vor putea ajunge până în portul Anvers, tăind armatele britanice de cele americane. Şi au avut iniţial succes, tocmai pentru că la sol, pe drumuri şi în localităţi, supremaţia tehnică şi tactică le aparţinea.

Dacă alegi să lupţi de partea Aliaţilor, este esenţială reuşita americanilor în încercarea de a încetini ofensiva germană până la primirea întăririlor. Dar întăririle pot sosi numai pe şoselele ce străbat pădurea de nepătruns a Ardenilor. Sarcina principală a oricărui strateg american este atunci de a menţine libere căile de acces la depozitele din spatele frontului. Iar urgenţa oricărui strateg german devine tocmai tăierea acestor căi de acces, prin ocuparea şoselelor şi a punctelor de aprovizionare.

De aceea, modelul strategic propus de *Close Combat IV* este unul axat pe căile de acces şi aprovizionare bazate pe şosele. Cu siguranţă, aplicat altor momente ale războiului şi altor teatre de operaţiuni, un asemenea model s-ar dovedi incomplet. Dar tocmai datorită unei lacune de strategie a germanilor (lipsa unui suport de aviaţie efectiv), ajutată însă de starea vremii, un asemenea model nu

numai că este funcțional în acest caz, dar aduce mari servicii oglindirii istorice fidele a bătăliei din Ardeni.

Calendarul

Cum, de-a lungul campaniei din Ardeni, au existat și zile cu vreme bună, propice utilizării aviației, atât pentru americani cât și pentru germani există perioade scurte în care se poate face aprovizionarea cu muniție și combustibil pe calea aerului, prin parașutare. Aceasta este însă o operațiune ce se desfășoară strict la nivel strategic, în anumite perioade de timp perfect delimitate. Este vorba de 24-26 decembrie la germani și 25-27 și 29-31 decembrie la americani, momentele exacte istoric în care, datorită condițiilor meteo favorabile, parașutările au fost posibile. Lucru foarte important, dacă ne amintim că Bastogne a rezistat în fața germanilor tocmai datorită unui astfel de mod de aprovizionare.

Iată însă că am introdus noțiunea de calendar în review-ul nostru. Într-adevăr, harta strategică este însoțită și de un calendar, ce arată starea vremii la un moment dat, o predicție meteo pe următoarele două zile, precum și locul, data și tipul regimentelor ce vor veni ca întărire. Important, tot sub aspect calendaristic, este faptul că în *Close Combat IV* se desfășoară două bătălii pe zi (una dimineața și una către seară), spre deosebire de *CC III*, unde era o singură bătălie pe zi.

Un element important al plusului de strategic față de *CC III* îl constituie existența, în modul campanie, a realității că bătăliile au loc, în sectoare diferite, cu implicarea unor detașamente de luptă diferite, dar în același timp sau în aceeași zi. În acest context, pentru a ajuta percepția desfășurării în timp a luptelor, este benefică prezența calendarului lângă foarte importanta hartă strategică.

Credem că este mai mult decât evidentă diferența față de *Close Combat III*, unde o singură companie, mereu aceeași, era târâtă pe toate fronturile de-a lungul întregului război, și trebuia să facă față unor incredibile salturi de la un teatru de operațiuni la altul, de la Moscova la Smolensk, de la Smolensk la Kursk, de la Kursk la Stalingrad șamd.. Acum, în *Close Combat IV*, avem mai multe companii, aflate simultan în locații diferite, ce pot lupta simultan, în perioade scurte de timp, și a căror deplasare în sectoarele ce alcătuiesc frontul se supune unor norme de bun-simț strategic, și nu nevoii de a acoperi în mod neverosimil un spațiu cât mai larg, într-o campanie întinsă pe durata câtorva ani, cum era cazul cu *CC III*.

Rezerve

Primul semn că este pe cale a se renunța la moduri de „achiziționare" a noi trupe pe baza unor sisteme de tip „prestigiu" l-au dat chiar **SSI**, inventatorii unui astfel de procedeu de împrospătare a efectivelor. *Panzer General 3D Assault* este dovada unui considerabil efort de îndepărtare de asemenea naive și stângace metode. *Close Combat IV* nu face la rândul său excepție de la această tendință sănătoasă (și probabil că proaspăta legătură dintre **Atomic Games** și **SSI** poate fi o bună justificare). Dacă în *CC III* asemănarea cu *Panzer General* și *Panzer General II* sub aspectul obținerii de trupe proaspete era de-a dreptul supărătoare, iată că în *The Battle of the Bulge* lucrurile iau un făgaș natural. Adică, nu cumperi trupe în limita „creditelor" obținute proporțional cu rezultatele bătăliilor, ci, fără a avea nici un cuvânt de spus în ceea ce privește componența, primești pur și simplu trupe proaspete, în măsura în care o grupă a suferit pierderi prea mari. Adică, se înlocuiește în întregime grupa, sau dacă efectivul pierdut în luptă nu este numeros, se completează până la obținerea numărului normal de componenți ai grupei, dar toate acestea sunt posibile numai în limita resurselor existente. Important, germanii sunt în general dezavantajați de astfel de înlocuiri, fiind în perfect ton cu realitatea istorică faptul că în locul unui Panther distrus vei primi un Panzer IV G, un Jagdpanther sau un Sturmgeschutz.

Pe lângă această modalitate de primenire și completare a trupelor, mai există posibilitatea de a trimite detașamente în rezervă, în măsura în care acestea sunt prea obosite și necesită un tur de odihnă. Pe de altă parte, se pot chiar desființa grupe întregi, pentru a forța înlocuirea lor cu efective proaspete. Metoda se poate dovedi o excelentă cale de retragere dintr-un anumit sector, pentru că, deși este generatoare de pierderi, poate fi mult mai avantajoasă într-o situație disperată, față de pierderea aproape completă a detașamentului respectiv. Ceea ce trebuie accentuat în toate cazurile de obținere a trupelor proaspete și de folosire a rezervelor este necesitatea de a-ți menține căile de acces cu spatele frontului libere. Pentru că trupele izolate într-un sector cu toate căile de acces tăiate sunt condamnate la decimare.

Baraj și bombardament

Barajul de artilerie exista în *CC III*. Numai că nu era controlabil sub nici o formă. În cel mai bun caz, erai anunțat că într-o anumită zonă a câmpului de luptă va fi executat un baraj de artilerie. Uneori, acesta venea neanunțat, și putea fi aducător de ghinion.

Iată că *Close Combat IV* rezolvă această chestiune delicată. Din când în când, se oferă din harta strategică posibilitatea executării a unul sau mai multe baraje de artilerie, dar maxim unul în desfășurarea unei bătălii. În același regim, se oferă și posibilitatea primirii de sprijin aerian. Dacă nu sunt folosite în harta tactică, barajele și loviturile aeriene se cumulează în cea strategică, putând fi utilizate ulterior, dar tot numai câte unul de bătălie.

Cele mai interesante și totodată dătătoare de tremur la inimă sunt bombardamentele de aviație. Pentru că sunt situații în care îți dorești să dea Cel de Sus să vină un bombardier plin de bombe mari, un B-26 la americani sau un Arrado-234 la germani, care să facă prăpăd între blindatele inamicului. Dar, din păcate, se poate întâmpla să obții un P-51 sau un Bf-109, care cu mitralierele lor sunt eficace numai împotriva infanteriei. Bune și așa, dar în situații fără ieșire ce presupun lupta de blindate, aproape inutile. Iată de ce introducerea în *Close Combat IV* a loviturilor aeriene oferă un plus de emoție dar și o bună ocazie de a-ți dovedi talentele tactice și strategice. La locul și momentul potrivit, o lovitură aeriană bine plasată face cât un pluton întreg de infanteriști sau blindate.

Pe de altă parte, este de remarcat obsesia benefică a producătorilor pentru apropierea de adevărul istoric al momentului - dacă americanii pot primi ajutorul unei lovituri aeriene într-un interval de timp de 5-12 minute de la începerea bătăliei, germanii nu pot beneficia de aceasta decât la 8-12 minute după apăsarea de către jucător a butonului de „Begin". Trei minute diferență ce se dovedesc nu o dată de o importanță capitală.

Chestiuni de vizibilitate

Dacă un detașament se află într-un sector în care cel puțin o tură (o jumătate de zi) nu se duce nici o bătălie, atunci acesta își va săpa din oficiu tranșee sau gropi individuale, precum și amplasamente pentru tunuri. Numai că, pentru inamic, acestea nu vor fi vizibile decât în momentul în care va vedea unitățile ce ocupă aceste lucrări de apărare. La începerea bătăliei, un câmp poate fi figurat pe hartă ca perfect „curat", dar în momentul în care o unitate proprie se apropie de acesta, va putea descoperi că, de fapt, câmpul este plin de rețele de tranșee. Ceea ce este cu mult mai aproape de realitate decât în *CC III*, unde lucrările de apărare erau o componentă a hărții tactice, mereu vizibile, fără a putea fi schimbate sau suplimentate de-a lungul jocului, având comporta-





ment de formă de relief.

La nivel strategic, chestiunea vizibilității se pune într-un mod foarte asemănător cu cel din *Ardennes Offensive*, joc produs de **SSI**. Adică, pe harta strategică sunt vizibile numai unitățile inamice cu care ai intrat în luptă în jumătatea de zi precedentă. Aceasta cu excepția zilelor cu cer senin, în care, datorită supremației aeriene, americanii pot vedea TOATE unitățile germane de pe harta strategică, în timp ce germanii sunt limitați la cunoașterea a doar 5% din efectivele americane, cu ajutorul spionilor. Repetăm, și în Ardennes Offensive era prezent acest avantaj covârșitor al americanilor.

Tactica AI-ului

Close Combat IV face un pas înainte față de versiunea precedentă și în ceea ce privește inteligența oponentului controlat de calculator. Există o mare deosebire față de *CC III*, în care AI-ul își trimitea la atac direct, frontal, cea mai puternică unitate disponibilă, împotriva unității tale pe care o observa. Cum, de cele mai multe ori, cea mai puternică unitate a AI-ului era un tanc, îl trimitea împotriva ta fără a ține cont de faptul că tancul are o capacitate de observație foarte scăzută. Ceea ce îl putea face să cadă chiar în capcane „grosolane", nu foarte inteligente sau subtile tactic, puse la cale de antitancurile jucătorului uman. În *The Battle of the Bulge*, un tanc nu va mai fi trimis niciodată de AI într-o zonă necercetată, fără un suport adecvat de infanterie, care să sporească mult capacitatea de observație a blindatelor.

Apoi, dacă în *CC III* trupele AI-ului plecau la atac pe calea cea mai scurtă, dacă se putea în linie dreaptă, în *Close Combat IV* apar rudimente de tactică. Învăluirea, suprimarea și apoi atacul frontal, împărțirea trupelor în trupe care atacă și trupe care rămân să apere punctele de victorie, vigilența și prudența sporite, toate acestea fac din oponentul virtual un adversar foarte incomod.

Moral

Poate vă mai amintiți că în *CC III*, era posibil să ajungeți în situația stupidă în care pe hartă mai rămân numai, de o parte un mortier iar de cealaltă un cercetaș, spre exemplu. Fără posibilitatea de a decide soarta bătăliei. În Ardeni, o asemenea situație este imposibilă. Aceasta pentru că în momentul în care pierderile de o anumită parte sunt prea mari, respectiva parte va ceda prin căderea drastică a moralului, iar bătălia se va încheia. Moralul trupelor devine acum cu adevărat decisiv, și de aceea este de mare folos un alt element nou apărut în *Close Combat IV*. Putere de comandă au căpătat și comandanții fiecărei grupe în parte, cu rază de efectivitate ce depinde de gradul acestora. Până acum puterea de comandă aparținea exclusiv grupelor de comandă. Iată că în *CC IV* ne apropiem și mai mult de realitate, putând distribui comanda de-a lungul liniilor de luptă, pentru a controla mai bine moralul, atât de important, al trupelor.



Datorită importanței moralului în terminarea unei bătălii, este posibil să faceți o greșeală în care noi am căzut. În momentul în care am fost anunțați că avem la dispoziție un B-26 pentru o lovitură aeriană, am dat imediat comanda de bombardament. Problema este că inamicul era deja cu moralul în zona critică, iar bombardamentul aerian l-a coborât și mai mult. Fapt pentru care, imediat, bătălia s-a încheiat prin căderea moralului germanilor. Numai că, din păcate, datorită acestei victorii intempestive nu am avut timpul necesar pentru a recupera un punct de victorie esențial, aflat sub ocupația unei grupe germane ce ar fi fost foarte ușor de spulberat - dacă am mai fi așteptat, și nu ne-am fi grăbit cu bombardamentul. Și am pierdut astfel accesul la o șosea foarte importantă pentru aprovizionare. A fost o victorie dezastruoasă ... Atenție la momentul în care vă hotărâți să aplicați lovitura aeriană sau barajul de artilerie.

O colaborare fructuoasă

În permanență, *Close Combat IV* ne-a dat senzația că, sub aspect strategic, este de aproape înrudit cu *Ardennes Offensive*. Practic, prin legătura existentă acum între **Atomic Games** și **SSI**, aceștia din urmă au putut fructifica ideea excelentă din spatele unui joc prea puțin popular, cum a fost cazul cu *Ardennes Offensive*. Iar **Atomic Games** și-au putut dezvolta linia *Close Combat* într-un mod mai mult decât reușit. Nu vom istovi deci hârtia cu vorbe de laudă, acestea se subînțeleg din atenția pe care am acordat-o acestui joc, și din nota pe care o vedeți mai jos.

Marius Ghinea
Radu Boian

Date tehnice

Gen: Strategy & real-time tactics
Producător: Atomic Games
Distribuitor: SSI
Sistem recomandat: P 200, 32 MB RAM, Win95/98

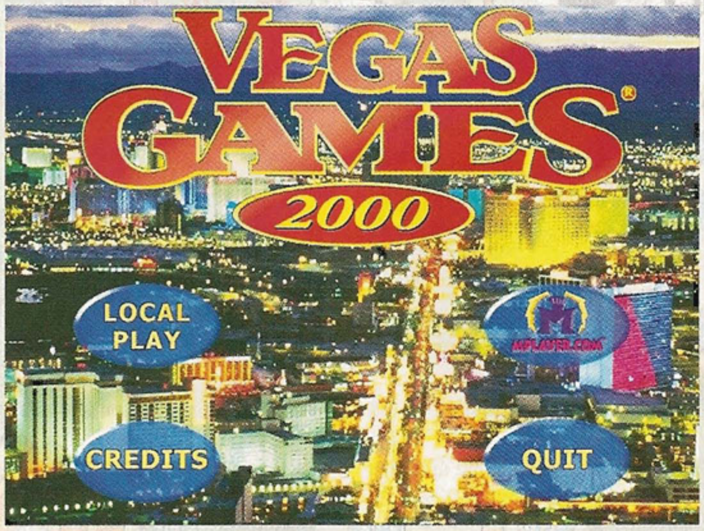
Nota LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	20/20
Storyline:	05/05
Impresie:	10/10

LEVEL 95

Vegas Games 2000

Gam(bl)eri din toate țările uniți-vă! Că tre' să discutăm ceva.



Ceva extrem de important. Dacă ați fost vreodată cuprins de fascinația orașului în care totul se poate întâmpla, Las Vegas, dacă ați simțit vreodată dorința de a juca unul dintre popularele jocuri de pe acolo, dacă ați vrut să încercați emoțiile pe care o persoană le simte când își pune la bătaie și ultimul bănuț din buzunar, sau mai bine spus ultimul cent, dar nu prea vă dă mâna să zburați peste ocean și să puneți pe masa de joc „o cărămidă de parai", atunci puteți opta pentru unul dintre jocurile de calculator care ne propun călătorii virtuale prin cazinourile din Las Vegas. Cu puțin noroc poate vedem și un Elvis.

Unul dintre aceste titluri este și *Vegas Games 2000*, produs de către cei de la **3DO**, care, printr-o grafică plăcută ochiului, ne propune să ne încercăm norocul la diverse jocuri de cazino. 25 la număr spun producătorii, 9, mai exact, îi corectez eu. De ce să punem la socoteală tot felul de variațiuni pe aceeași temă.



Money, money, money...

Înainte de a trece la o succintă prezentare a acestor jocuri, să vă menționez un aspect destul de important. În meniul cazinoului în care jucăm, există un automat pentru credit-card-urile noastre. Ah, ce occidental mă exprim! Aparat care, cu o dărnicie mai rar întâlnită, mai ales pe meleagurile mioritice, ne permite de fiecare dată când suntem în pragul falimentului, să mai împrumutăm ceva bani. Așa, cât să mai pierdem o jumătate de oră în fața monitorului. Am încercat să determin aparatul să nu îmi mai împrumute bani, și am tot pierdut, și am tot pierdut, (nu că aș fi vrut eu, dar nu prea mă pricep decât la poker-ul tradițional), și el tot îmi dădea bani, până când m-am supărat eu, și nu m-am mai jucat. Și dacă tot a venit vorba despre poker, să vă spun că ăștia joacă numai cu 7 cărți. Am încercat eu să joc unul așa ca pe la noi, dar nu vor să mă lase. Trebuie să vorbim cu producătorii, că așa ceva nu se poate dom'le.



În afară de poker-ul la masă sau în fața aparatului, Vegas Games 2000, ne mai propune să ne încercăm norocul la ruletă, la zaruri, black-jack, slots, dar și la niște jocuri mai puțin cunoscute nouă, cum ar fi keno, baccarat, și money wheel (un fel de Roata Norocului, fără Mihai Călin, dar cu dolari) ale căror reguli vă las pe voi să le descoperiți.



Nu o să vă mai rețin, dar vă spun în încheiere, sec, că *Vegas Games 2000* al celor de la **3DO** merită puțin din timpul vostru destul de prețios. Dacă o să i-l acordați sau nu, depinde de voi.

Dr. Pepper



Date tehnice

Gen: Gambling game
Producător: 3DO
Distribuitor: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769; **Fax:** 01-2316766
Sistem recomandat: P 200, 32 MB RAM, multiplayer, Win95

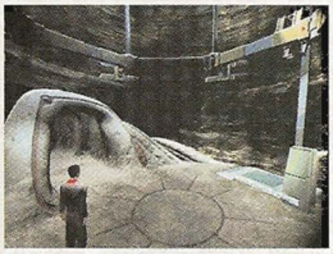
Nota LEVEL

Grafică:	13/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	22/30
Feeling:	17/20
Storyline:	05/05
Impresie:	07/10

LEVEL 77

Review





Star Trek: Hidden Evil

Da, da ştiu... În ultimul timp, de fapt de când lumea, au apărut tot felul de titluri care aveau de-a face mai mult sau mai puţin cu cel mai popular serial SF.

Când a apărut iniţial Trek-ul, toată lumea a fost încântată... când a mai apărut şi Picardu în The Next Generation, serialul a devenit cel mai tare. Dată fiind popularitatea acestui serial atât în SU ale A cât şi în lumea largă, era de aşteptat ca universul lui Gene Roddenberry să ajungă şi pe hardisk-urile computerelor noastre. Jocurile ce poartă-n frunte titlul de Star Trek formează o adevărată istorie a evoluţiei jocurilor şi genurilor: de la quest-uri de genul point and click la first person shootere şi strategii în timp real.

Istorisire

Cei care nu au avut ocazia să vadă ultimul film de lung metraj (Insurrection) din seria Star Trek (ruşine!), dar şi ceilalţi trebuie să ştie că *Hidden Evil* îşi propune să continue puţin povestea începută în acel film. Picardu şi cu nava lui au ajuns pe o planetă populată de o civilizaţie oarecum primitivă. De ce oarecum? Pentru că, după cum s-a descoperit ulterior, civilizaţia băştinaşă - Baku - are capacitate warp. Pentru ca lucrurile să fie mai complicate, această rasă, cândva în trecut, s-a rupt în două. Rebelii - Son'a - au părăsit planeta. De curând aceştia şi-au făcut apariţia cu intenţia de a alunga civilizaţia Baku de pe planetă. Son'a a făcut o navă destul de măricică pe care exista un super holospaţiu menit să-i păcălească pe Baku. Aceştia din urmă ar fi crezut că se află pe planetă când de fapt ar fi fost pe o navă. Motivul pentru care toată lumea se bate pentru această planetă din Briar Patch este că aici se află tinereţea fără bătrâneţe şi viaţa fără moarte. În sfârşit... lucrurile se calmează cu ajutorul lu' Picard.

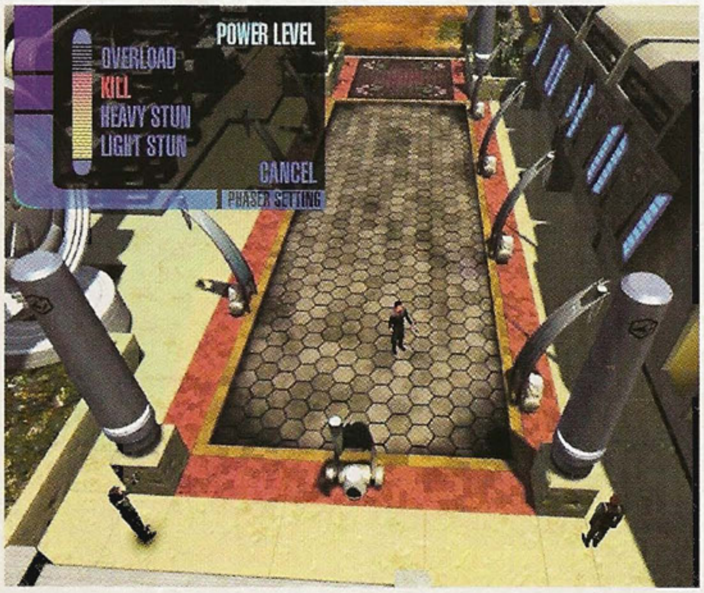
Aici începe jocul

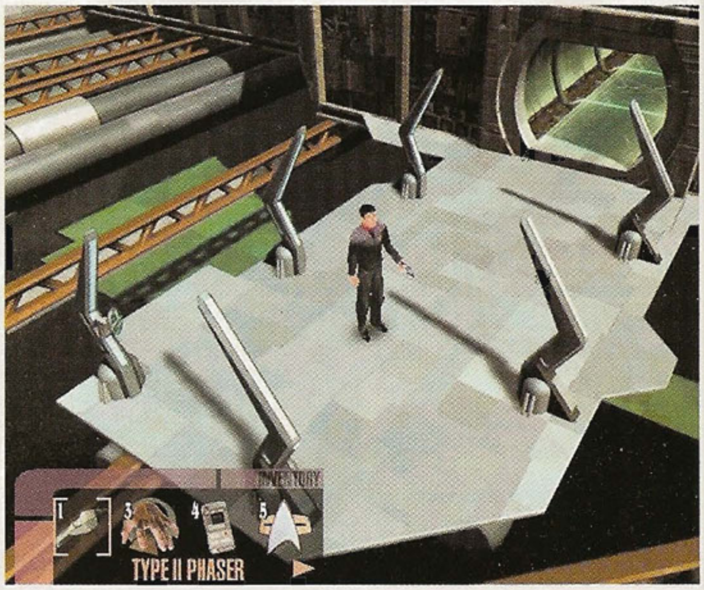
Undeva pe altă planetă trăiai tu - Ensign Sovok, un terran crescut într-o familie de Vulcanieni. După ce ai absolvit Academia ai fost repartizat pe o staţie spaţială în apropiere de Briar Patch. Date fiind ultimele descoperiri arheologice efectuate pe planeta deja amintită, Sovok este chemat să dea o mână de ajutor lui Picard.

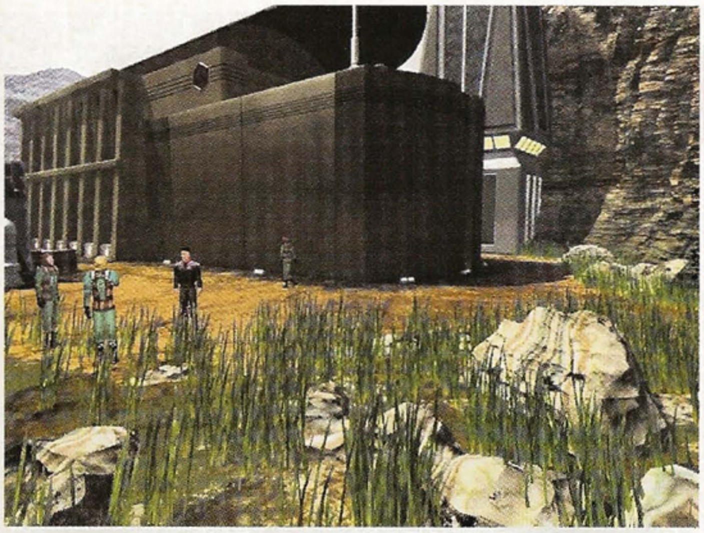
Jocul începe cu tine într-un holospaţiu unde te vei antrena puţin. Ai ocazia să afli tastele şi va trebui să omori un decoy guard folosind Vulcan Nerve Pinch, se apasă cu degetele în locuri speciale în apropierea cefei pentru a se obţine moartea duşmanului - a nu se încerca acasă. Mai aveţi ocazia să trageţi cu fazerul după nişte probe zburătoare şi gata antrenamentul... e momentul să mergi pe planetă. Aici îl ajuţi pe Picard şi pe Data să investigheze care-i problema cu descoperirile arheologice. După o droaie de încurcături şi după o neplăcută întâlnire cu romulanii reuşeşti să fii eroul eroilor, să salvezi pe lângă întreaga galaxie, pe Picard însuşi. Când toate par să se fi terminat în cele din urmă, iar tu te afli pe Enterprise în SickBay, afli că nişte extratereştrii răi au ajuns şi pe navă. De aici, singur singurel, trebuie să salvezi nava ejectând miezul motoarelor superluminice, unde era însăşi sămânţa Răului. Eh... până la urmă, şi după multe salvări, totul se termină cu bine.

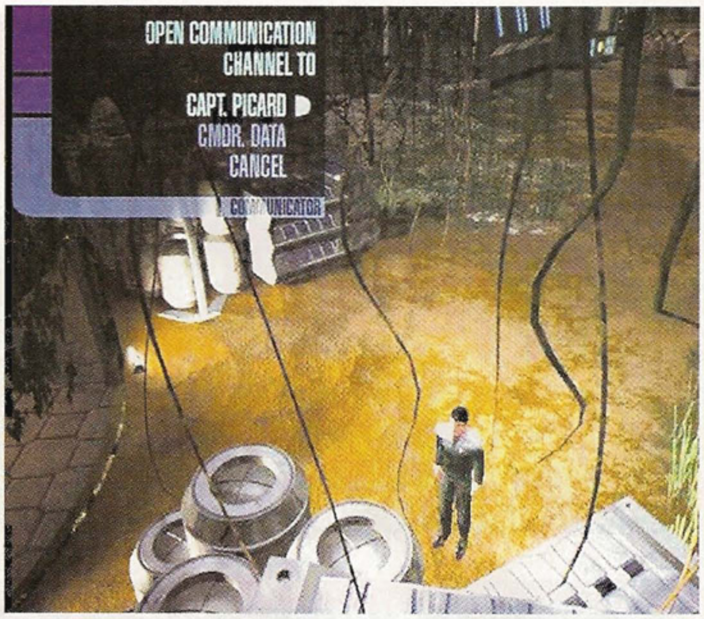
Ce ne place şi ce nu...

Voi începe cu ce ne place pentru că aşa se cade. În primul rând, este vorba despre atmosfera excelentă pe care engine-ul folosit de cei de la Presto Studios o creează. Jocul este de fapt un fel de 3rd person action/adventure. Grafica este pur şi simplu de calitate. Nu există prea multe bug-uri, iar sunetele sunt destul de reuşite. În mare, jocul face o impresie bună, permiţând gamerului să se plimbe prin universul Star Trek. În opinia mea, este primul joc



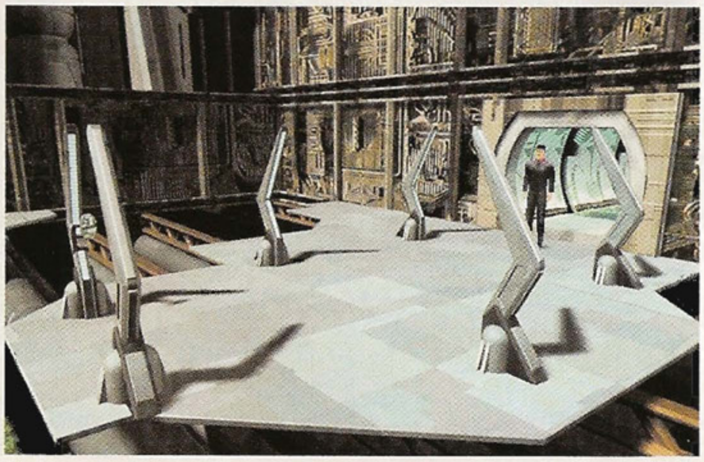












(3D) care este într-adevăr bine ancorat în acest univers şi care reuşeşte cel mai bine să dea feeling-ul de care este nevoie. În plus, mai ai ocazia de a lucra şi vorbi - vocile aparţinând lui Patrick Stewart şi Brent Spiner - atât cu Picard cât şi cu Data amândoi lucraţi în cele mai mici detalii, ca mai toată grafica jocului de altfel.

Cum însă nimic nu este perfect şi *Hidden Evil* are neajunsurile lui. În primul rând, lucru care m-a şocat pur şi simplu, a fost durata acţiunii. Jocul este foarte, foarte scurt. Există numai 9 misiuni - de fapt nici nu ştiu de ce s-au mai făcut aceste delimitări pentru că acţiunea în sine decurge de la un cap la altul ca un film. Vă spun sincer că este revoltător să dai peste un joc care îţi oferă în sfârşit Trek pe pâine, dar pe care-l poţi termina într-o singură zi. Cam acesta este principalul neajuns al jocului la care se adaugă şi altele care s-ar fi putut trece cu vederea. Personajul este controlat asemenea celui din *Alone in the Dark*, mod care tinde să devină incomod în unele situaţii, mai ales când încerci să tragi după monştri şi probe zburătoare. Sunetele sunt acceptabile, mai puţin zgomotele dureros de ascuţite scoase de fazer şi de uşile de pe Enterprise. Mai există şi o problemă ce ţine de poveste. Eu, personal, nu pot să înţeleg cum naiba lasă Picard un simplu recrut - pe mine - să facă toată treaba... Hai să fim serioşi, puteau să-mi dea şi mie nişte ajutoare, dacă nu oameni măcar să-mi teleporteze în mod regulat nişte hypo-uri să-mi alin şi eu durerile, nu? În cele din urmă am fost dezamăgit de faptul că nu ai ocazia să mergi pe punte... Engine-ul folosit de joc ar fi permis celor de la **Presto Studios** să-ţi dea ocazia să te plimbi puţin pe navă... visul fiecărui trekie... iar celor de la **Activision** să facă mai mulţi bani. Ei bine, nu. S-au zgârcit la a te lăsa să plimbi ursul pe nişte coridoare labirintice fără să poţi explora câtuşi de puţin nava. Huoo!

Gata...

Cam asta este ce se poate spune despre *Star Trek: Hidden Evil*. O poveste bună, un engine bun, dar un joc extrem de scurt. Cu toate acestea nici nu cred că se mai pune problema dacă merită încercat... Dacă-ţi place serialul îţi va plăcea şi jocul, dacă-ţi place un joc ce combină questul cu action-ul atunci îţi va plăcea şi *Star Trek: Hidden Evil*, pune mâna pe tricorder, fazer, ş-un Picard şi dă-i bătaie.

Anonymous

Date tehnice

Gen: Action/Adventure
Producător: Presto Studios
Distribuitor: Activision
Sistem recomandat: P 233, 64 MB RAM, MMX, Direct 3D, 3Dfx, Win95/98

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	21/30
Feeling:	18/20
Storyline:	04/05
Impresie:	8/10

LEVEL 80

Hype: The Time Quest

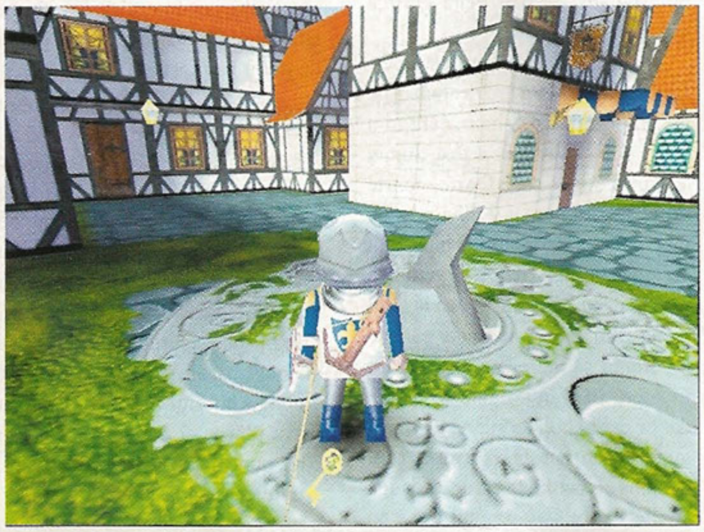
Hype: The Time Quest m-a introdus într-o lume demult uitată, plină de feţi-frumoşi şi fecioare aflate la „ananghie".



UbiSoft, educativi cum sunt ei, s-au gândit şi la copii mici, creând un titlu extrem de interesant, şi anume *Hype: The Time Quest*. Folosindu-se de licenţa PlayMobil, **Ubisoft**, a reuşit să realizeze un titlu atractiv şi amuzant, care se pretează la toate vârstele.

A fost odată ca niciodată... Gogoud!

Cine este el? Este un vrăjitor, care, de această dată, nu ne va încânta cu minunatele produse ale talentului magic pe care îl posedă, ci ne va spune o poveste! Regatul Taras, condus cu înţelepciune de regele Taskan al-IV-lea cunoştea o perioadă de pace şi prosperitate, când, la un moment dat a apărut Cavalerul Negru care a revendicat tronul. Hype se repede ca „belemecul" (nu mă întrebaţi ce înseamnă!) să-l înfrunte pe Cavalerul Negru, dar într-o prea scurtă luptă este învins, transformat în stană de piatră, şi trimis înapoi în timp (de parcă primele două neajunsuri nu-i erau de prisos!).



Hype, un tovarăş de drum destoinic

Hype: The Time Quest este un action/adventure (perspectivă „third-person"), în care eroul nostru călătoreşte printr-o lume plină de creaturi fantastice, o lume plină de culoare, magie şi mister! De asemenea, acest titlu ne oferă o perspectivă de deasupra umărului, iar camera este folosită pentru a reda o atmosferă cinematică. Pe tot parcursul jocului, Hype va găsi şi folosi o mulţime de obiecte, care îi vor reface „viaţa" sau „mana" (energia necesară pentru a efectua vrăji!). Da, pentru că Hype al nostru nu este un cavaler obişnuit, iar, pentru a supravieţui pericolelor lumii în care a fost aruncat, fără voia lui aş putea adăuga, a fost înzestrat şi cu puterea de a face vrăji! Şi, ca orice joc care se respectă, veţi găsi Plastyks, moneda curentă în acest tărâm magic, cu ajutorul căreia veţi putea achiziţiona diferite arme, armuri, vrăji sau plăti o anumită taxă de participare la un concurs. Un









exemplu destul de bun al utilității Plastik-ilor este acela că odată ajuns în oraș, Hype își va putea plăti taxa pentru The Shoemaker's Race, iar dacă va termina această cursă în timp util va primi un „upgrade" care îi va mări capacitatea de a căra mai multe poțiuni albastre.

De asemenea Hype, fiind un cavaler în armură strălucitoare (Knight in Shining Armor - v-a plăcut traducerea, nu?) îi va ajuta în drumul lui pe locuitorii acestui regat, rezolvându-le diferite probleme, în schimbul ajutorului oferit primind diferite obiecte necesare completării anumitor obiective.

Fiind nou în oraș, Hype află că regelui Taskan I nu este prea prietenos cu străinii, mai ales cu cei în armuri (subtil, nu?), dar, la un moment dat va trebui să intrați în fortăreața lui ca să obțineți Royal Jewel. Oops, am uitat să vă spun despre Royal Jewel! Este o componentă mai mult decât necesară a lui Gogoud ca să-l ajute pe Hype să ajungă în timpul lui.

Pelerinaj prin Taskan

După ce veți părăsi casa lui Gogoud - dar nu înainte de un antrenament serios în timpul căruia veți învăța să folosiți sabia, arbaleta și vrăjile - vrăjitorul vă va da o hartă a regatului. Și se făcea că eroul nostru mergea prin pădure, când, la un moment dat, aude vocea lui Malick (un caracter malefic) care-i va spune că nici măcar banii nu-l vor salva, darămite sabia! Totuși, Hype va reuși să iasă „basma curată" (sau batistă, după caz) din această situație.

Un aspect, care mi-a atras atenția, este caracterul educativ al jocului. În opțiunile din meniu nu există nici un comutator pentru violența din joc (gore settings), dar nici nu este nevoie, deoarece în tot jocul nu am sesizat o violență excesivă, ceea ce face din *Hype: The Time Quest* un preferat al părinților care nu doresc să-și streseze odrasla cu violența pe calculator, care sincer să fiu este tot mai prezentă pe monitoarele noastre.



Hype poate fi jucat cu ajutorul unei plăci grafice 3D (calitate grafică excelentă), sau cu DirectX, lucru ce-și va face simțită contribuția la viteza de joc. Vă recomand să-l jucați cu o placă 3D, deoarece peisajele din acest joc sunt foarte frumoase și veți avea posibilitatea, pe parcursul întregului joc, să admirați nu mai puțin de 14 lumi diferite, fiecare cu caracteristicile ei și misterul aferent!

Și, să nu uit, ideea producătorilor, de a transpune pe PC universul PlayMobil, este una foarte bună, mai ales că **UbiSoft** este lider în lumea jocurilor educative (părerea mea!). Interfața este foarte ușor de folosit, cu o singură tastă Hype poate fi făcut să se lupte ca un leu! De asemenea, universul Hype este populat cu o varietate de NPC-uri care îl vor ajuta pe eroul tău să ajungă acasă, unde este așteptat de regele lui și de preafrumoasa sa soție (dacă are una!).

În final, am de spus doar câteva cuvinte despre *Hype: The Time Quest*. Acest joc este exact ce aveam nevoie după două săptămâni în care am jucat ca un nebun *Revenant*. Este un joc educativ, presărat cu umor, așa cum **UbiSoft** ne-a obișnuit de atâta timp când scoate un titlu pe această piață supra-aglomerată!

K'shu

Date tehnice

Gen: Action/Adventure
Producător: UbiSoft Entertainment
Distribuitor: UbiSoft România
Tel/Fax: 01-2316769; 01-2316766
Sistem recomandat: P 233, 32 MB RAM, 3Dfx, Win95, multiplayer

Nota LEVEL

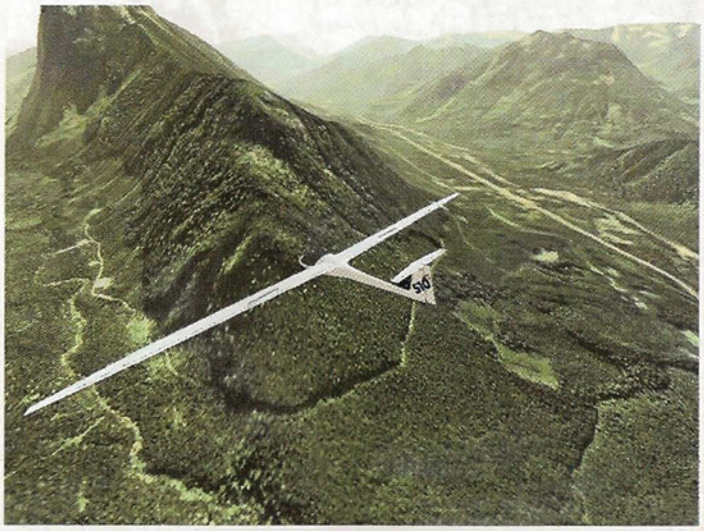
Grafică:	18/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	21/30
Feeling:	18/20
Storyline:	04/05
Impresie:	08/10

LEVEL **81**



Flight Unlimited III

Tower, request permission to prezint unul din cele mai tari flight-sim-uri non-militare ale penultimului an al mileniului!



Şi cine altcineva să producă aşa ceva în afară de protoşii producătorilor de simulatoare din lume, adică **Looking Glass**, distribuiţi cu graţie de **Electronic Arts**. Asemenea nume mi-au pus nodul în gât când mi-a căzut privirea pe pachetul proaspăt sosit la redacţie, cu *Flight Unlimited III* înfipt pe etichetă. Cunoscut e faptul că celelalte două versiuni, prima şi a doua sau I şi II, au fost realizate ca la carte, cu tot dichisul şi fără suport 3D. Acum simţeam că am dat de California, Eldorado-ul simulatoarelor, ceva de speriat gamer-ul prin realism şi frumuseţe. Eram tranchilizat de perspectiva de a zbura cum n-a mai zbur(d)at nimeni vreodată prin ceruri virtuale. Am deschis calm cutia doar ca să constat că exista înăuntru o carcasă cu trei etaje şi un manual cât DEX-ul – ediţia prescurtată. Problema nu a fost însă aceea a grosimii, ci a calităţii grafice, care, între noi fie vorba, lasă foarte mult de expectat. Fotografiile avioanelor sunt la o rezoluţie atât de proastă încât te dor ochii. Sunt pur şi simplu pătrăţoase, arată ca un joc pe 386 cu monitor alb-negru. Totuşi, mi-am spus, nu manualul contează, ci jocul, aşa că am trecut la faza a doua:

Instalarea

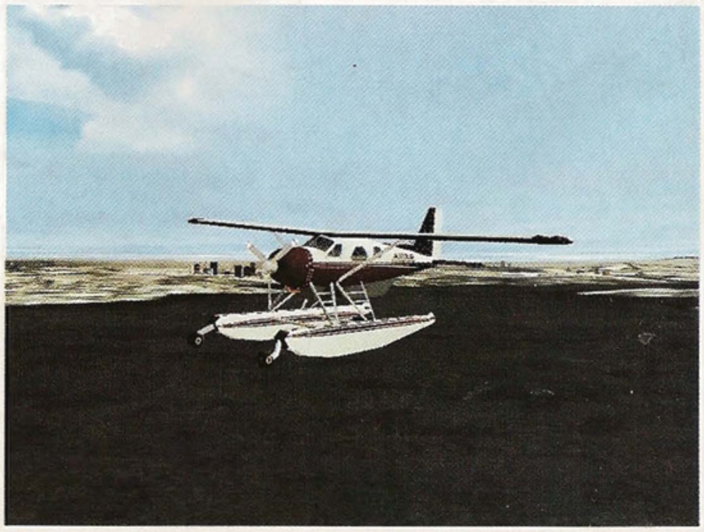
... care mi-a pregătit noi surprize. Nimic nu e mai scump unui gamer pe lumea asta decât să citească cerinţele minime cărora trebuie să le corespundă PC-ul propriu, personal şi plin de upgrade-uri. Mie unuia mi-au căzut corăbiile pe fundul mării ca bolovanii când am citit partea de horror a jocului: Pentium II, 64 MB RAM, placă video cu acceleraţia 3D la podea şi puţin loc pe hard, aşa cam la 2.1 GB. Şi asta ca să se mişte decent. Pentru o adevărată simulare de zbor decolaţi către un Pentium III cu 128 mega şi mai discutăm. M-am simţit furat cu neruşinare de imperialiştii americani, care îşi impun asupra tuturor preţurile, dar nu şi puterea de cumpărare. Totuşi, făcând abstracţie de ameţeala provocată de *minimum requirements* (aşa, un fel de rău de înălţime pe care jocul n-a prea fost în stare să mi-l inducă), am trecut la instalarea celebrului în discuţie (care poate fi mică – 330 MB, mijlocie – 770 MB sau enormă – 2,1 GB). Timp de un sfert de oră am privit şi ascultat instalarea lui *Flight Unlimited III*, timp în care mi-a propus de vreo două ori să introduc în unitate CD-urile lui *Flight Unlimited II* şi să instalez peisaje americane din zona Los Angeles. În fine, după ce mi s-a umplut hardul de zboruri nelimitate, am sărit la următorul nivel.



Pornirea

... m-a lăsat verde de mirare când m-am lămurit că tot ceea ce am instalat eu într-o veselie timp

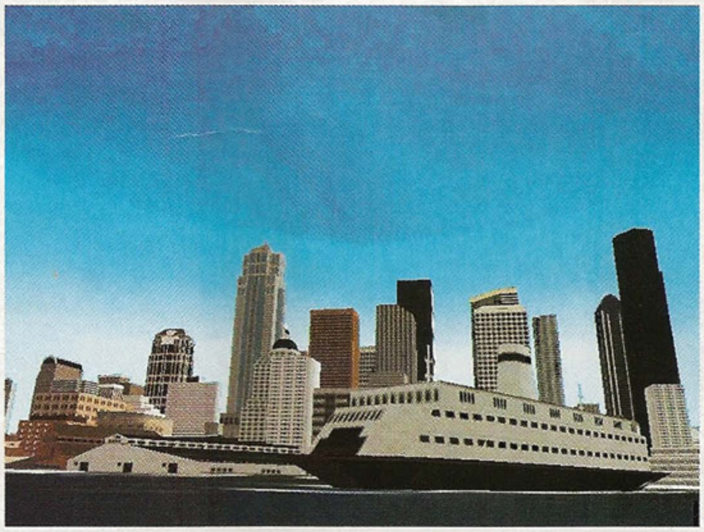




de un sfert de oră e doar coasta de vest a Americii de Nord (sau Pacificul de nord-est, după cum scrie pe cutie, ca să lase impresia că e vorba de o zonă mai mare, zonă care, cu ajutorul sateliților, e detaliată de detaliată (...dacă sunteți cu mine! etc.) Accentul s-a prăbușit asupra zonei Seattle, atât de bine realizată grafic încât seattle-ezii pot să-și vadă rufele puse la uscat. Dar până acolo mai e cale lungă. Mai întâi, producătorii s-au gândit, pornind de la premisa că între „vulturii" experimentați care cumpără simulatoare atât de sofisticate ca *Flight Unlimited III* se află și puișori, că n-ar strica să pună în meniul principal opțiunea „Training", cu care puteți afla intimitățile fiecărui avion din joc (10 la număr: triplanul Fokker, Mooney™ TLS Bravo, bimotorul Windhawk, hidroavioanele Lake Renegade™ 270 și Muskart, P-51D Mustang, Piper™ Arrow™, planorul Stemme™ S10-VTMotorglider, avionul de antrenament Trainer 172 și, în fine, Beechjet® 400A). Cu atâtea TM-uri și ®-uri putem fi siguri că modelele sunt cele originale, reprezentate la nivel de șurub. Revenind la ce spuneam mai devreme, training-ul constă în urmărirea unor filmulețe făcute cu engine-ul jocului, care te-nvață de-a fir a păr cum să bagi cheia în contact, cum să o întorci, cum să te uiți în stânga, cum să te uiți înainte, cum să rulezi, cum să decolezi, cum să navighezi, cum să aterizezi și, nu în ultimul rând, ce înseamnă toate contoarele de pe bordul avionului.

În timpul zborului, care poate începe la orice oră din zi și în orice condiții meteo, pe felurite aerodromuri sau aeroporturi, situate fie în mijlocul pustietăților, fie în orașe aglomerate, avionul poate fi admirat dinăuntru fără bord, dinăuntru cu bord 2D și dinăuntru cu bord 3D (în acest caz gamerul poate să privească liber în avion și, după ce își pierde simțul orientării încercând să piloteze uitându-se pe geamul din stânga, să-și admire prăbușirea). Alte view-uri sunt cea din spate, cea de jur împrejur și faimosul zbor-pe-lângă-camera-de-filmat-avionul (sau fly-by).

Detaliul grafic te lasă cu impresia că ai jucat cel mai frumos simulator creat vreodată pentru PC. Munții, dealurile, văile, copacii, aeroporturile sunt redate până în cele mai mici amănunte. Detaliul sonor nu se lasă nici el mai prejos și creează senzația de „acolo"; se aud până și păsările zburdând vesele printre palele elicei în timp ce un ușor vânt de primăvară mângâie flapsurile puse în poziția de



decolare. Și, dacă tot veni vorba de vânt și mângâieri, așteptați să vedeți cum arată o furtună în *Flight Unlimited III*. Avionul se agită și scârțâie din toate încheieturile, în





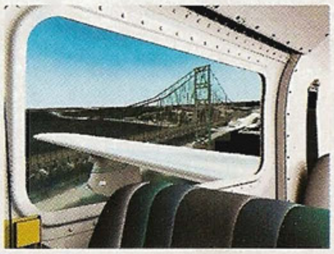
timp ce nori negri și frumos renderizați îl înconjoară, îl sugrumă, îi pregătesc...

Prăbușirea

Spuneam mai devreme ceva despre rufe și seattle-ezi. Ei bine, respectivii nu pot chiar să-și admire căsuța din avion dacă nu o plasează exact pe hartă cu ajutorul FLED sau Flight Editor-ului. Acest program vine împachetat cu *Flight Unlimited III* și permite așezarea de poduri, clădiri și aeroporturi pe teritoriul SUA. Totuși, oricât de atrăgător ar fi din acest p.d.v. , flight-sim-ul celor de la **Looking Glass**, cu cele trei CD-uri ale sale, nu permite zborul în orice punct al globului, performanță atinsă însă de un bunic-sim, *Microsoft Flight* Simulator-ul din '95, joc care venea pe doar 2 dischete (deși era trist de tot să vezi România reprezentată ca Veșnicele Plaiuri ale Vânătorii). În fond, unde să mai încapă toată planeta dacă doar „nord-vestul Pacificului" a mâncat trei CD-uri?

Concluzia la care am ajuns după ce am dezinstalat *Flight Unlimited III* e că bine am făcut. Deși sunt adeptul flight-sim-urilor, cărora le acord întotdeauna o șansă de a-și dovedi calitățile, nu cred că titlul acestui articol este un imperativ pentru cei de pe meleagurile noastre. E prea mare, prea costisitor, prea limitat, deși e frumos realizat, plin de detalii tehnice. Sunt însă de acord că cine dispune de monstruozitatea de computer necesar pentru o simulare fluidă are toate șansele să se bucure de o senzație de zbor extraordinară. Eu unul mă voi întoarce liniștit la un *World War II Fighters* sau la *Microsoft Combat Flight Simulator*. Nu sunt ele atât de sofisticate în ale graficii, dar măcar se mișcă. Over!

Mike



Date tehnice

Gen: Flight-sim
Producător: Looking Glass
Distribuitor: Electronic Arts
Sistem recomandat: P II, 64 MB RAM, 3DFx, joystick, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	19/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	15/30
Feeling:	18/20
Storyline:	05/05
Impresie:	05/10

LEVEL 75



Un Final Fantasy de sine stătător, care, de această dată nu a apărut mai întâi pe PlayStation, după care să fie lansat și pe PC!



De la Fallout 2 nu s-a mai întâmplat ca un joc de genul acesta să mă țină așa de mult în fața monitorului! Trebuie să recunosc că nu am jucat Final Fantasy VII, doar FF VIII și pe acela numai un pic. De ce vă spun toate aceste lucruri? Pentru că toate persoanele care au Jucat Septerra Core au afirmat că seamănă foarte mult cu seria Final Fantasy. Ceea ce știu eu însă, este că, până acum nici un alt joc n-a reușit să mă transpună atât de mult în universul lui (la un moment dat ajunsesem să visez acasă despre Septerra), ceea ce pentru mine este un lucru destul de important.

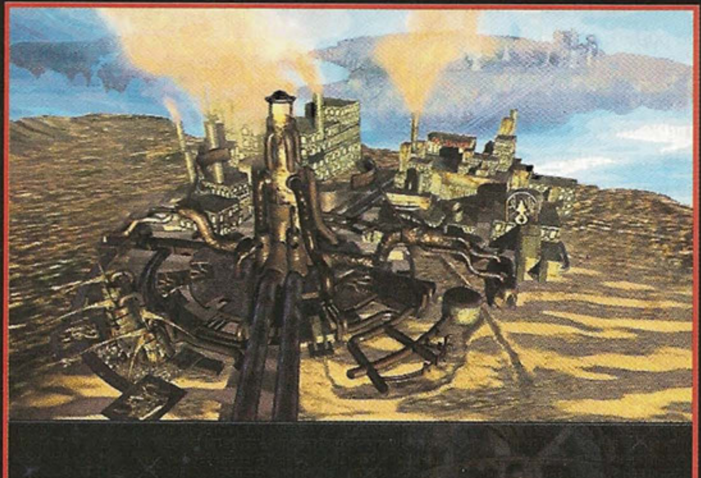
Universul Septerrei

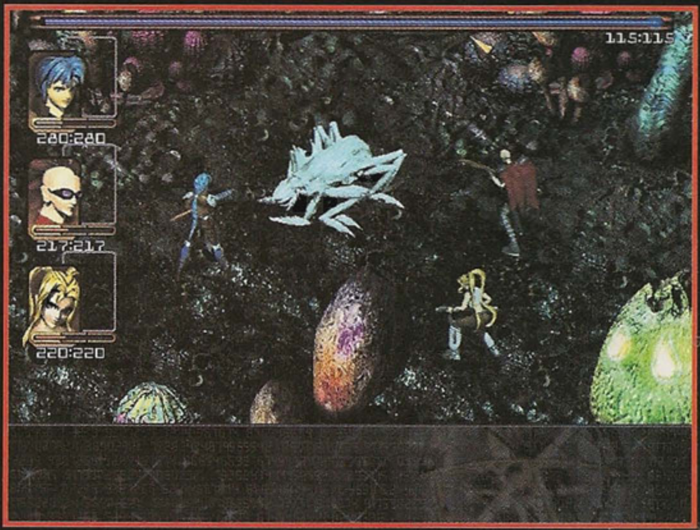
Avem de-a face cu un tărâm fantastic unde magia se îmbină cu forța armelor moderne, „ceasul" planetei fiind reglat de un imens bio-computer ce se află chiar în miezul planetei. Eroul, sau mai bine zis eroina noastră, este Maya, o tânără „junker" de pe Shell 2. Cum adică de pe Shell 2? Am uitat să vă spun? Planeta este alcătuită din 7 Shell-uri care se învârt în jurul axei care traversează centrul planetei. O dată la câteva generații cele șapte continente se aliniază astfel încât o rază de lumină pătrunde în miezul planetei (CORE) și cine are cele două Core Keys (făurite de zei) va reuși să atingă Divinitatea. Bineînțeles că oricine își dorește acest lucru, dar cheile sunt ascunse bine și păzite de The Chosen (poporul de pe Shell 1). Și cum „Fiecare pădure are uscăturile ei", Doskias, un general Chosen, face el ce face și „din pământ din Shell-ul verde!" se face că fură un pic cheile, gândindu-se că nu i-ar strica să-și afle locul între Zei.

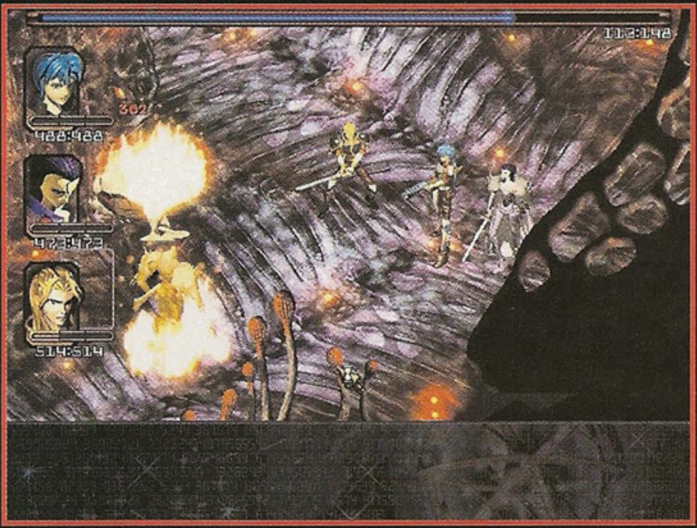
File de poveste

În această poveste fantastică, universul este populat de foarte multe personaje, fiecare cu motivele și personalitatea sa. Voi încerca în rândurile de mai jos să-i descriu un pic.

Maya este conducătoarea grupului cu o singură misiune: salvarea Septerrei de la distrugere. Grubb și Runner (robotul-câine) sunt ajutoare de nădejde ale Mayei, Grubb fiind foarte bun la aspectele mecanice și la tot ceea ce ține de Core Energy. Corgan, un Holy Guard din Wind City pe Shell 3, va sta cu tine indiferent de situație. Led, tatăl ei, General Campbell, unul din liderii


Downtown Oasis





populației de pe Shell 3 care creează Doomsday Device pentru a distruge națiunea Jinam care a fost tot timpul în război cu națiunea Ankara.

Selena este iubita lui Doskias care, după ce-și va da seama de adevărata natură a lui Doskias, va trece de partea „băieților buni". Aryam este un pirat pe care-l vei aduce pe „calea cea bună". Badu, un războinic Underlost care a fost trimis de satul pe care l-ai eliberat pe Shell 7 pentru a te ajuta în călătoria ta. Și, Lobo, un fost războinic Jinam căruia i-a fost îndepărtat chipul de restricție mentală, și, după ce-i vei slava echipajul îți va pune la dispoziție nava sa. Pe toți aceștia te vei baza pentru a salva Septerra!

Pe lângă ei, mai sunt personaje pozitive care te vor ajuta pe tot parcursul acestei aventuri: Layla (iubita lui Corgan, care va deveni conducătoarea celor de pe Shell 3), Aziz (preotul de la templu).

Există și o galerie de personaje negative foarte dezvoltată de altfel, în frunte cu Generalul Doskias, care nu urmărește altceva decât obținerea puterii supreme pentru sine. Khaleb (un general de-al lui Doskias), cei trei Magi care sunt extrem de puternici, lupta finală cu ei fiind una dintre cele mai grele și mulți alții pe care-i vei întâlni pe tot parcursul acestei aventuri magnifice!

Numai bine și distracție

Primul lucru bun pe care l-am remarcat la *Septerra Core* este că producătorii, Valkirie Studios, au introdus în meniul de instalare și opțiunea „full", astfel că puteți să instalați tot jocul pe harddisk. Trebuie să afirm că are un sistem de Help încorporat (în jurul obiectelor cheie apare o „aură" - numai dacă respectivul obiect poate fi folosit în acel loc), iar interfața este extrem de ușor de învățat și folosit, obiectele din Inventory fiind împărțite în două categorii: obișnuite și obiecte cheie. De asemenea, sistemul de luptă și vrăji este simplificat, lupta purtându-se cu ajutorul unei combinații de moduri realtime și turn-based, folosindu-se o așa-numită bară de energie a fiecărui membru, împărțită în trei secțiuni, și, cu cât este mai plină bara cu atât mai puternice loviturile. Curba de învățare este minimă, aproximativ o oră fiind necesară pentru a stăpâni interfața Septerra și să cunoști toate „finețurile". Întregul joc poate fi structurat în mai multe capitole, în care Maya împreună cu prietenii ei reușesc să rezolve mai multe probleme ale universului Septerra.

Lupta

Maya este caracterul principal, deci nu poate fi schimbată cu alți membri, ea fiind un fel de „cap de familie", doar în două situații ea nu va fi prezentă, producătorii dându-ne ocazia de a vedea cum e să luptăm și fără ea! Principalul mod este cel de explorare, în care party-ul tău caută obiectele necesare quest-ului sau încearcă să iasă din labirinturile (care de la un punct tind să devină plictisitoare!) create cu foarte multă fantezie de producători. După luptă primești experiență care se repartizează global, bani (cu ajutorul cărora poți cumpăra diferite obiecte, arme, armuri etc.) și, ocazional, câte un obiect.

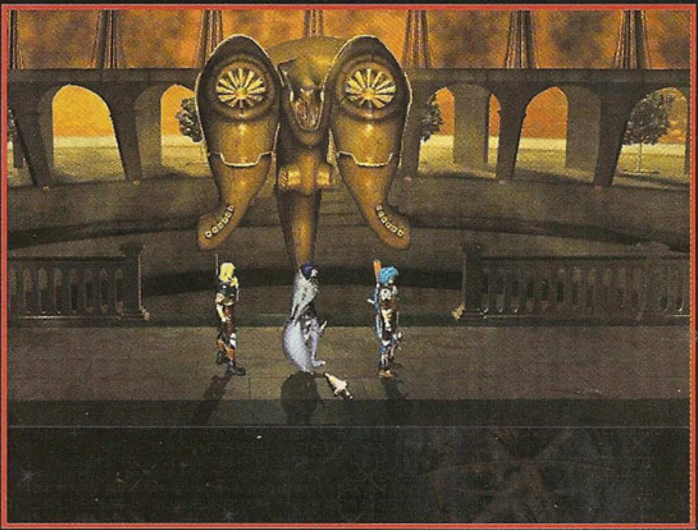
La sfârșitul fiecărui „nivel" întâlnești câte un „boss-monster" care are în posesia lui obiectul necesar pentru a continua această aventură fantastică: cheie, armă. Exemplu primul dintre cei trei Magi, pe care-l poți învinge foarte ușor dacă te folosești de propriile lui arme.

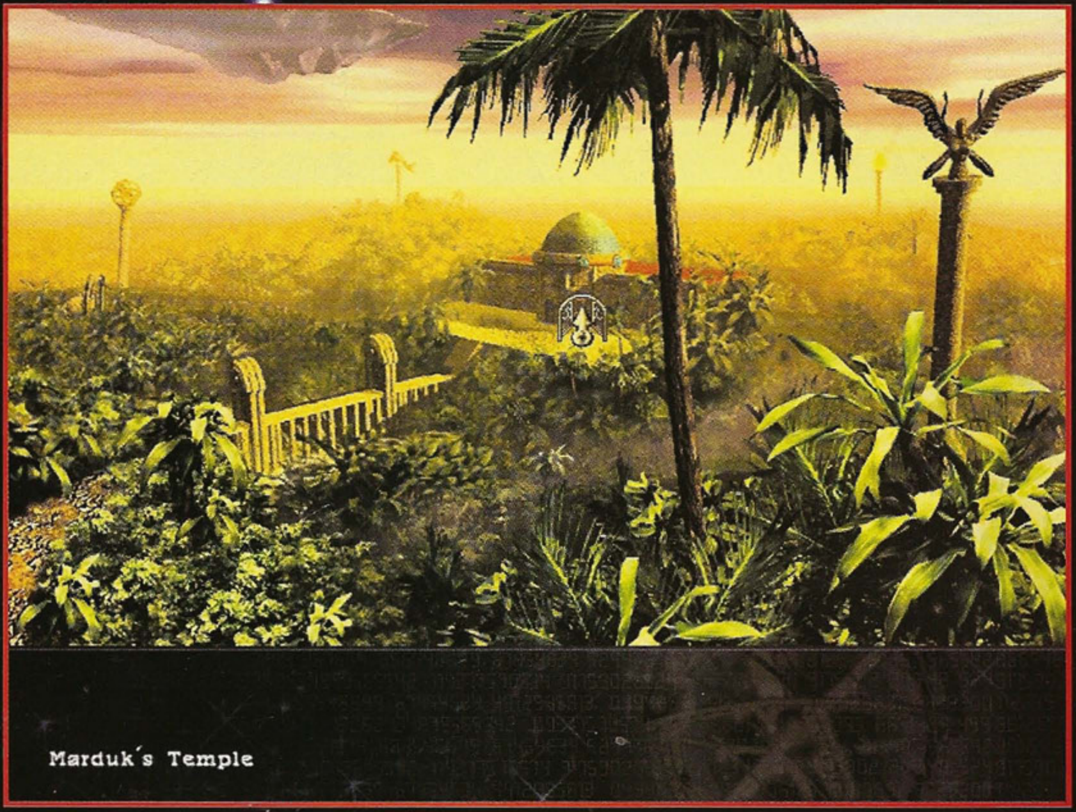
O mică paranteză

Îmi aduc și astăzi aminte de filmele chinezești, gen Shaolin, pe care aveam minunata plăcere să le urmăresc la cinematografele orașului, mai ales de celebrul „Sora 13"! Poate vă întrebați ce are de-a face cu jocul nostru în cauză. Păi, are, chiar foarte multe în comun, mai ales la inițierea secvenței de „combat" (luptă) și în timpul luptei propriu-zise când eroii noștri sar ca niște călugări Shaolin peste blocul de 4 etaje! Mi s-a părut destul de simpatică faza, mai ales că adaugă un pic de neobișnuit jocului!









Vrăjile

Am rezervat un spaţiu special acestui mod de luptă. Dacă vă întrebaţi acum de ce, n-o să mai fie necesar după ce veţi simţi în vârful degetelor „şoarecul" combinat cu „feeling-ul" de Septerra!

Vrăjile se execută cu ajutorul Fate Card-urilor care folosesc Core Energy (energie eliberată de miezul planetei Septerra şi stocată cu ajutorul aşa-numitelor Core Engines).

Cele patru divinităţi sunt Marduk, Gemma, Dogo, Kyra, fiecare exprimându-şi puterea printr-o varietate de Fate Cards. De asemenea, povestea ţesută în jurul lor este foarte frumoasă, respectiv Marduk victorios asupra lui Gemma, dar nu fără ajutorul lui Dogo, salvând-o pe Kyra.

În luptă, pe lângă cele patru zeităţi principale, mai poţi „summona" (chema) în ajutorul tău o mulţime de alte zeităţi secundare, şi acestea foarte puternice, cum ar fi: Thanatos (Servitorul Întunericului şi Morţii), Ouroboros (Gardianul Focului), Simurg (Pasărea Furtunii), Humbaba (Gardianul Pământului), Sedna & Pilitak (Servitoarea Apei), Bowman (Războinicul Sfânt) şi multe alte vrăji combinate (din trei Fate Cards) cu un efect devastator.

Deşi la început vrăjile nu sunt foarte puternice, pe parcurs vor deveni foarte utile mai ales dacă-l ai pe Grubb în party care este de departe cel mai bun la „castat" vrăji, având caracteristica Core cea mai ridicată dintre toţi! Lupta devine extrem de simplă în momentul în care obţii All Fate Card ceea ce-ţi va face munca mai uşoară, majoritatea luptelor dându-le cu ajutorul magiei.

Spoilere

Sistemul de puncte de experienţă este global, ceea ce nu este un lucru prea strălucit, care să-i aducă laude din partea mea, dar presupun că producătorii nu au dorit să ne mai împovăreze şi cu încă un modul de repartiţie a experienţei. Tocmai din cauza lucrului menţionat anterior, Septerra Core pierde din atributele unui RPG şi se îndreaptă vertiginos spre stilul Adventure. La fel se întâmplă şi cu armele, astfel că fiecare membru al party-ului (grupului) tău poate folosi doar un singur tip de armă la care se pot adăuga anumite upgrade-uri (pe care le cumpăraţi cu bani peşin!!!) sau, dacă nu, lovituri speciale dar numai în măsura avansării în nivel a fiecărui membru. Inventory-ul este global, ceea ce nu este foarte realist, dar din nou cred că producătorii au optat la această metodă pentru a fi mai facil. Dacă ai făcut greşeala de a ieşi dintr-un ecran când te vei întoarce se va face un „respawn" în ecranul respectiv.

Tot jocul tinde să devină plictisitor spre sfârşit unde orice oponent pe care-l vei întâlni nu apucă să facă nici măcar o mişcare. Pierde de asemenea prin multitudinea de labirinturi pe care trebuie să le străbaţi până ajungi la obiectul cheie, în care unele din ele sunt extrem de întortocheate. Repetitivitatea este lucrul care-i scade foarte mult din jucabilitate.

În ceea ce priveşte rejucabilitatea, pot spune că este foarte mică probabilitatea să mă mai apuc vreodată să joc *Septerra Core* şi acest lucru din cauza repetării la nesfârşit a labirinturilor.

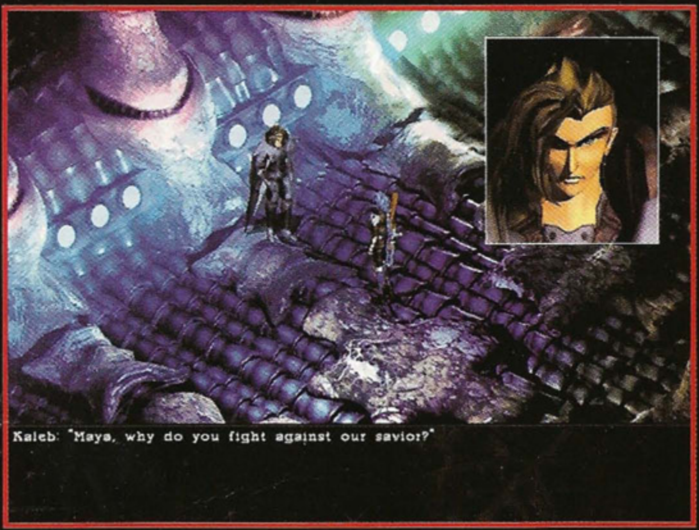
Bugs

Şi cum nici un joc care se respectă nu scapă pe piaţă fără să aibă un bug cât de mic (de exemplu *Fallout 2* care la început a avut bug-uri „la kilogram"), iată că am reuşit şi eu să găsesc câteva!

În Mold forest (Shell 7), când va trebui să cauţi Hell God's Claw, nu poţi intra decât cu Maya, echipată cu Breather Mask, iar restul din party trebuie să fie de natură robotică (Lobo, Runner sau Badu care este imun!). La misiunea Disrupting Mining Operations când întâlneşti Mining Helgak-ul de pe Shell 7, după ce moare, îţi dă 24 de milioane de credite (cel puţin aşa scrie), dar nici vorbă de aşa ceva!













Totuși

Originalitatea rămâne punctul forte al acestei producții, ceea ce face din *Septerra Core* o poveste foarte frumoasă care după părerea mea ar trebui citită (jucată) de fiecare gamer care se respectă din lumea întreagă.

Producătorii au reușit să creeze o grafică de excepție în 640x480, și un sunet pe măsură, *Septerra Core* devenind un preferat al sistemelor mai slăbuțe, mai ales că nu are nevoie de accelerator 3D!

Muzica este de foarte bună calitate și se schimbă în funcție de acțiunile pe care le execuți, astfel că devine mai alertă în momentul unei lupte și se schimbă după terminarea ei într-una mai lentă, când treci în modul explorare. Sunetele din timpul luptei sunt extraordinare și foarte bine sincronizate cu partea grafică, mai ales în timpul vrăjilor (vezi summonare lui Marduk, Gemma etc).

Sper ca 2000 să ne aducă un *Septerra Core II* și astfel mă voi declara pe deplin mulțumit!

K'shu



Date tehnice

Gen: Simulator spațial
Producător: Valkirie Studios
Distribuitor: Monolith
Sistem recomandat: P 233, 32 MB RAM, 3DFx, MMX, Win95/98

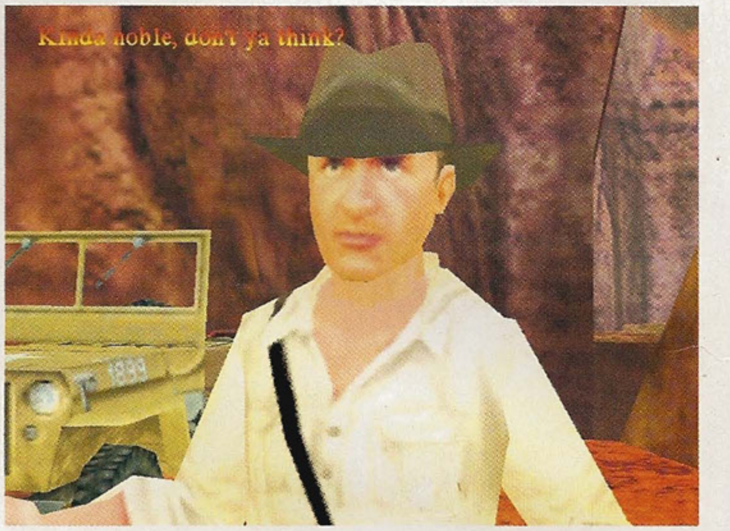
Nota LEVEL

Grafică:	19/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	19/20
Storyline:	05/05
Impresie:	09/10

LEVEL 94

Indiana Jones: The Infernal Machine

O nouă serie de aventuri îl așteaptă pe legendarul erou, și prin el și pe noi



Iată că celebrul arheolog-aventurier se reîntoarce pe ecranele micilor monitoare pentru a trăi noi aventuri pline de suspans și pericole. Cei care l-au ajutat, sunt cei de la **LucasArts**, iar titlul care ne propune astfel de aventuri este *Indiana Jones: The Infernal Machine*. Este vorba despre un third-person action-adventure game, care ne demonstrează cât se poate de limpede că simpatica Lara Croft începe să piardă teren în fața concurenței, chiar dacă din punct de vedere fizic se menține în top. Și am fi nedrepți dacă nu am recunoaște că saltul enorm realizat în lumea third-person i se datorează în mare parte ei și producătorilor seriei *Tomb Raider*. Dovada stă chiar în fața noastră. Chiar dacă aduce o serie de elemente noi, *The Infernal Machine* se va asemăna izbitor de tare cu titlurile din seria amintită mai sus. Același mod de cățărare pe stânci, același mod de mânuire a armelor, același mod de mutare a cuburilor de piatră, același mod de înot, și aș putea continua minute bune în șir. Toată această copiere, aproape fidelă, a caracteristicilor unui titlu de succes de către cei de la **LucasArts**, se transformă, cel puțin pentru mine, într-un mare minus acordat originalității jocului. Și vor mai fi și altele, poate puțin mai mici, dar despre care vom discuta mai târziu.

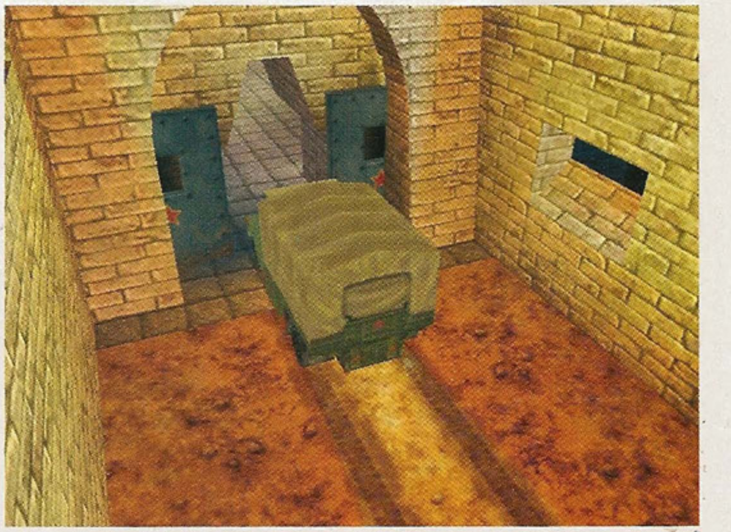


Storyline

Ca să nu mă acuze nimeni că sunt rău, o să trec acum la unul dintre aspectele mai bune ale jocului. Este vorba despre storyline. Ca orice poveste în centrul căreia se află Indiana Jones, și cea din **The Infernal Machine** este una captivantă, chiar dacă seamănă cu altele ale aceluiași personaj, motiv pentru care o să v-o prezint pe scurt și vouă.

Ne aflăm în anul 1947. Naziștii au fost înfrânți, și odată cu sfârșitul războiului dus pe calea armelor, a început războiul rece. Sovieticii desfășoară o activitate suspect de intensă pe un aparent șantier arheologic aflat pe ruinele Turnului lui Babel. Hop și CIA că e pe gratis! Antenele acestei organizații au sesizat că o armă extrem de puternică este pe cale de a fi construită de către ruși. Așa că americanii se hotărăsc să-l trimită aici pe unul dintre cei mai buni oameni ai organizației pentru a afla cât mai multe despre planurile sovieticilor. Nimeni altul decât tânărul arheolog și aventurier Dr.





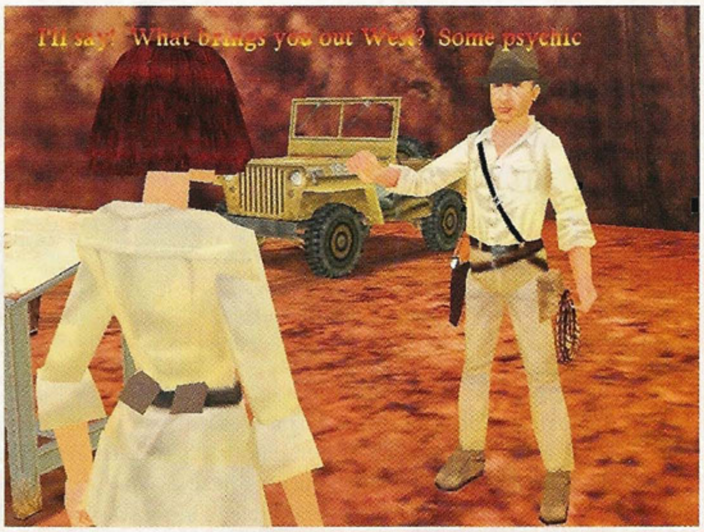
Henry „Indiana" Jones Jr. Acesta, ajutat de o tânără domnişoară, care se pare că este şefa CIA, află că un fizician rus a descoperit o maşinărie care poate deschide o poartă spre o altă dimensiune, numită Aetherium. Dar pentru a funcţiona, maşinăria respectivă are nevoie de anumite piese care sunt răspândite pe întreg globul (este vorba despre Indiana Jones, şi ştim cu toţii că omul este un plimbăreţ şi că parcurge tot globul când se pune pe treabă), şi pe care eroul nostru trebuie să le găsească înaintea ruşilor. Acum intervine o mare nelămurire de-a mea. Dacă fără una dintre acele piese maşinăria diabolică nu ar mai fi funcţionat, de ce trebuie eroul nostru să le găsească pe toate, când una ar fi suficientă pentru a face ca munca ruşilor să fie zadarnică? Probabil pentru că jocul s-ar fi terminat prea repede, şi pentru este vorba despre... Indiana Jones.

Bune, rele şi tot rele...

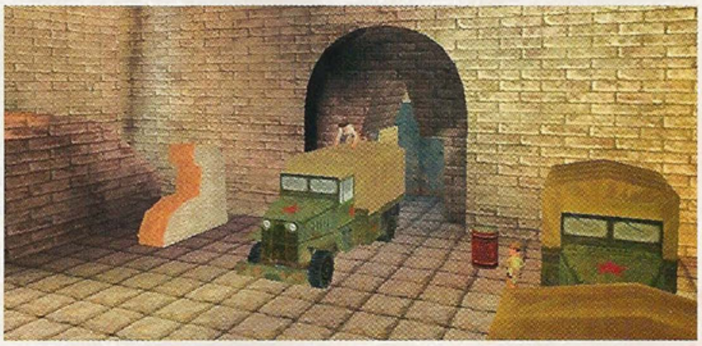
Să trecem peste acest detaliu, şi să ne aventurăm în cele 17 misiuni pline de pericole şi aventură. Trecând prin tot felul de tunele subacvatice, căţărându-se pe stânci, luptând cu tot felul de arme de la revolver şi pistoale semi-automate sau automate până la arme cu rază laser, împotriva unei game largi de inamici care cuprinde de la oameni şi animale de pradă, până la monştri şi roboţi, vom avea impresia că pe monitoarele noastre se află Lara Croft cu haine de bărbat, cu voce groasă (probabil răguşită) şi cu pălărie. Pălărie cu care eroul nostru face tot felul de scamatorii. Stă cu ea pe cap, plonjează în apă, şi pălăria dispare subit, fiind de negăsit. Dar în momentul în care ajunge omul la mal, surpriză! Pălăria este în mână, deşi sub apă era cât se poate de evident că Jones nu avea nimic în mână. Şi-o aşează omul pe cap şi pleacă mai departe. Am stat tare nelămurit de această situaţie, până când m-am luminat care este motivul acestor scamatorii cu pălării. Păi, fiţi atenţi! Dacă în momentul în care înotând pe sub apă, omul nostru trece cu capul prin zid, sau parcurge distanţe apreciabile cu capul sub fundul bazinelor, de zici că e călăreţul fără cap, ar fi avut pălăria pe cap, vă daţi seama că l-ar fi incomodat enorm de mult. Chiar şi afară pe uscat mai trece cu jumătate de corp prin câte o stâncă, ca să vedem noi ce tare e. Şi e tare într-adevăr, pentru că se rostogoleşte de pe stânci de circa 30 de metri, şi ajunge jos ca un fluturaş, fără nici o zgârietură. Sau îl împuşcă bieţii ruşi cu câteva gloanţe şi el stă drept de parcă nu ar avea nimic. Coboară de pe un munte în mijlocul a patru-cinci duşmani, şi îi ucide cu sânge rece, fără ca aceştia să schiţeze un gest, sau în cel mai fericit caz, trag aiurea, ca să facă gălăgie, deşi ceilalţi par să fie surzi, pentru că poţi să tot tragi cu pistolul că ei nu se întorc să vadă care-i treaba.

...adică puţine bune

Dacă sunteţi pregătiţi să treceţi peste toate aceste aspecte negative, şi poate peste altele pe care eu nu le-am mai observat (pentru că eu nu prea am fost pregătit), sunt sigur că veţi avea parte de un joc destul de captivant. Vă aşteaptă călătorii cu barca pe un râu învolburat, o urmărire cu jeep-urile ca în filmele de acţiune, care mi-a plăcut tare mult, şi chiar o călătorie cu un trenuleţ de mină, veţi vizita diverse zone ale globului, tot felul de monumente şi temple. Toate acestea într-o grafică destul de reuşită, presărată des cu secvenţe cinematice de calitate, şi însoţită de sunete care amplifică feeling-ul de suspans şi aventură.









Mai pe scurt, un joc mediu, care nu aduce nimic nou în categoria sa. Poate doar biciul de care Indiana Jones nu se desparte, şi cu ajutorul căruia se poate căţăra, şi posibilitatea luptei cu pumnii, care nu i-ar fi stat bine Larei Croft. Dar acestea sunt prea neînsemnate pentru a-i ajuta pe cei de la **Lucas Arts** să ajungă în topul acestui gen de producţii.

Dr. Pepper

Date tehnice

Gen: Third-person action/adv.
Producător: Lucas Arts
Distribuitor: Lucas Arts
Sistem recomandat: P 200, 32 MB RAM, 3DFx, Win95/98

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	21/30
Feeling:	15/20
Storyline:	02/05
Impresie:	04/10

LEVEL 69

Best Games '99 Awards

Cu aproximativ două luni în urmă, LEVEL a lansat un sondaj în rândul vostru, al cititorilor, pentru a afla care au fost cele mai plăcute și jucate titluri anul trecut pe meleagurile mioritice într-o transhumanță PIII/Voodoo3.

Timpul s-a scurs, anul 2000 a venit, Apocalipsa s-a amânat din nou (Schwartzie să fie de vină?), iar noi ne-am trezit îngropați sub un maldăr de taloane cu preferințele voastre gameristice. După câteva nopți petrecute pe baricade (în Sniper Mode) numărând voturi și întocmind clasamente și după o binemeritată ședință cu lama de ras (dimineața), redactorii sunt pregătiți să dea verdictul final.

Și dacă-i bal, bal să fie... Prima categorie: Strategiile Real Time... Mai întâi să revedem cele trei propuneri: *Homeworld* (**Sierra**), *Dungeon Keeper 2* (**Bullfrog**), *Close Combat 3* (**Mindscape**).

Îl vom ruga acum pe Claude să deschidă plicul ce conține numele fericitului câștigător al titlului de Real Time Strategy Game of the Year 1999 în România.

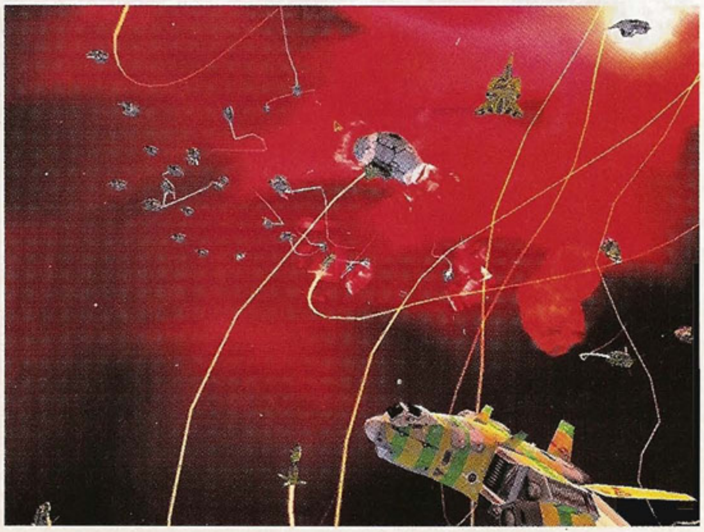
„Bună seara, dragii mei! Nici nu știți ce sentiment de mândrie națională m-a copleșit în acest moment solemn al decernării unuia dintre cele mai râvnite titluri (zâmbet). Dar să nu vă mai țin în tensiune (la 220 și Claude deschide plicul)... Jocul de strategie în timp real preferat al românilor în anul 1999 este... (orchestra)... ***HOMEWORLD***!!!"

Hehe... iată primul câștigător al serii, unul prezis de majoritatea cronicarilor. Și să mai spună cineva că românii nu știu să aprecieze o capodoperă. Dar să trecem mai departe, la următoarea secțiune: Turn-Based Strategy. Iată și candidatele: *Heroes of Might and Magic III* (**3DO**), *Jagged Alliance 2* (**SirTech**) și *Panzer General 3D: Assault* (**SSI**).



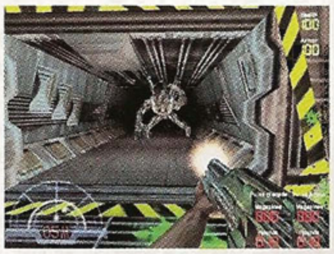
Premiul la această categorie va fi înmânat de către cel mai fanatic strateg din grupul nostru, nimeni altul decât... K'shu. (aplauze pe la peluze).

„Dragii mei (Hmmmmmm! - își drege vocea K'shu), națiunea din Arulco vă mulțumește din suflet pentru aportul vostru la răsturnarea dictaturii despotice (nu are nici o legătură cu faptul că era romancă!), deci câștigătorul TBS '99 este ***Jagged Alliance 2*** (Uraaaa!!!)."



Gata, am făcut-o și pe asta... Din nou maestrul de ceremonii vă distrage atenția pentru că urmează una dintre cele mai așteptate categorii: First Person Shooter. Să trecem în revistă nominalizările: *Alien versus Predator* (**Fox Interactive**), *Requiem: Avenging Angel* (**3DO**), *Kingpin* (**Interplay**)... Marius Ghinea:

„Dacă numele următorului câștigător nu vă convine nu duceți mâna la armă pentru că am shieldul la 200% și o invulnerabilitate de rezervă. FPS-ul anului este ***Alien vs Predator.***



Nu plecați, spectacolul de-abia a început... După o scurtă pauză publicitară vom revenim cu nominalizările pentru secțiune Role-Playing Game. Lalala... Prietenii știu de ce... Lalala... Deci bătălia s-a dat între: *Silver* (**Infogrames**), *System Shock 2* (**Looking Glass**) și *Might and Magic VII* (**3DO**). Încă o dată în centrul atenției big-guy (2m și ceva!!!) al nostru... Claude.

„Bine v-am regăsit... Dacă voi credeți că întâmplarea a făcut ca eu să dețin acest plic, vă înșelați. Mi-am folosit din plin alonja cu care m-a înzestrat natura pentru a urca aici pe scenă, unde... voi deschide acest plic... pe care scrie... RPG' 99... ***Might and Magic VII***!!!"

Acțiune... suspans... femei frumoase... Bond... Nu sunt Bond, sunt doar un simplu maestru de ceremonii care se chinuie să



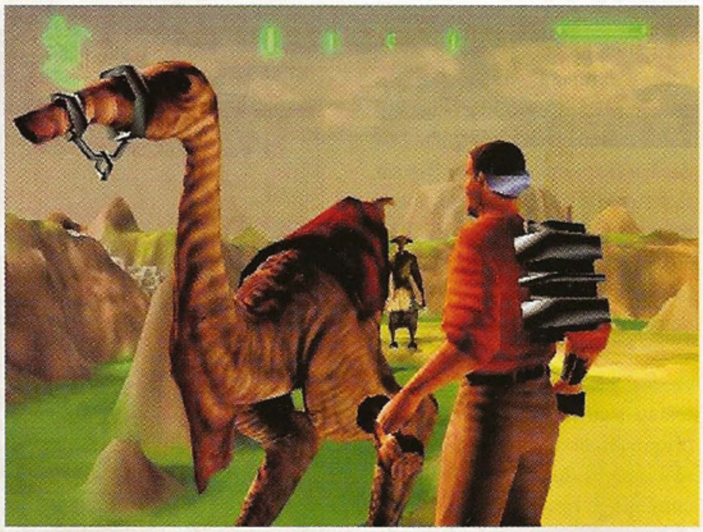
introducă cei trei candidați ai secțiunii action: *Soul Reaver* (**Eidos**), *Rogue Spear* (**Red Storm**) și *Delta Force 2* (**NovaLogic**). Soarta acestei secțiuni se află în mâinile unui savant nebun... Dr.Pepper.

„'nă seara! Înainte de a «deschide plicul», pe care de altfel l-am studiat cu o atenție nebună la lumina super-puternică a neonului, vă întreb o singură chestie: Care dintre cele trei de mai sus a reușit să vă taie răsuflarea, să vă țină cu sufletul la gură în momentele de luptă cu adversarul? Toate trei, corect! Dar parcă, parcă unul dintre ele este cu puțin peste celelalte candidate. Așadar câștigătorul este... Delta Force 2!"



Adventure era un gen pe cale de dispariție. Anul acesta revine în forță, iar candidatele la marele premiu sunt: *Outcast* (**Infogrames**), *Faust* (**Cryo Interactive**) și *Nocturne* (**Terminal Reality**). K'shu, mișcă-ți personalitatea mefistofelică pe scenă și deschide plicul.

„Văd că domnul Slade nu a reușit să vină, cu toate că v-a cucerit inimile! De aceea în numele lui voi primi premiul anului pentru superbissimul joc în care dumnealui a fost primadonă: ***Outcast*** (urmează secvența cu Slade care mulțumește



lumii pentru acest magnific premiu, deși el susține că și-a făcut doar datoria).

Space... The Final Frontier... Zborul și-a adus și el pe scenă cele trei nominalizări: *Star Trek:Starfleet Command* (**Interplay**), *X: Beyond the Frontier* (**THQ**) și *F22 Lightning 3* (**NovaLogic**). Mike, pilotul nostru de încercare are onoarea de a acorda premiul pentru cel mai bun simulator de zbor.



Și acum, suspansul crește, mâna cade pe plic, plicul se rupe, sala își ține răsuflarea, pleoapele nu mai clipesc: „La categoria Simulatoare de zbor și spațiale premiul a fost obținut de... stați o clipă să-mi pun ochelarii... oops, mi-a scăpat foaia... gata: este ***F-22 Lightning 3***."

Cu mâna stângă pe volan, cu dreapta pe schimbătorul de viteze și cu ochii pe oglinda retrovizoare la cele trei concurente: *NFS: Road Challenge* (**Electronic Arts**), *Driver* (**GT Interactive**), *Midtown Madness* (**Microsoft**) Wild Snake se grăbește pentru a ne anunța câștigătorul la categoria simulatoare auto.

„Doamnelor și domnilor, iată că am ajuns și la momentul adevărului. Îmi revine marea plăcere și onoare să vă informez că la această categorie premiul cel mare îi revine numitului ***NFS*** zis și ***Road Challenge*** care s-a remarcat prin frumusețe și realism."

Cuvântul de ordine al serii este simulator, după automobile și zburătoare intrăm la categoria alte simulatoare unde ne întâlnim cu: *Railroad Tycoon 2* (**Gathering of Developers**), *Premier Manager 99* (**Actua Sports**) și *Sim City 3000* (**Maxis**). Revine din nou pe scenă Dr.Pepper & Stetoscop.

„Pe când eram eu în anul IV la arhitectură modernă, și construiam orașe întregi... hai că începeți să vă prindeți: Așadar, câștigătorul este... Premier... pardon, este... da. Este, cum era de așteptat, ***Sim City 3000***."



După lungi antrenamente, urmărit îndeaproape de cele trei speranțe: *NHL 2000* (**EA Sports**), *International Football 2000* (**Microsoft**) și *NBA Live 2000* (**EA Sports**), Mike urcă pe scenă pentru a anunța cu ultima suflare învingătorul.

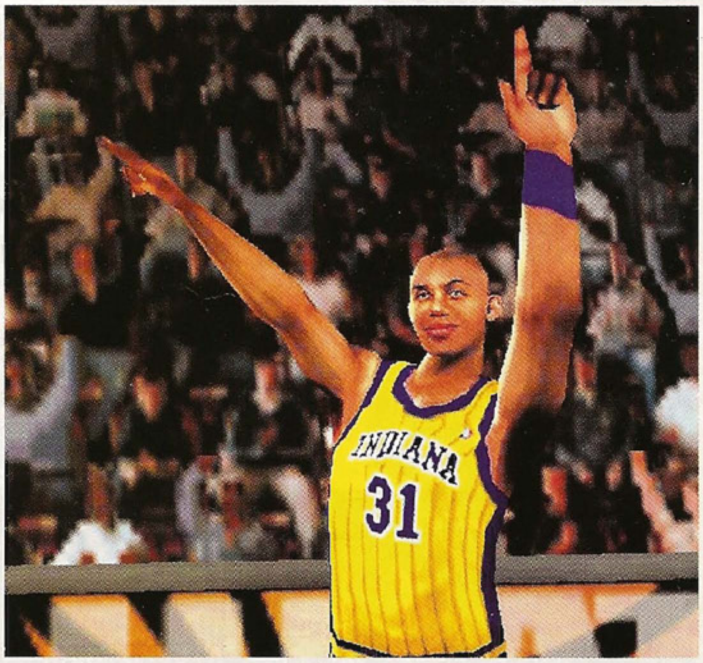
„... o secundă, să-mi trag răsuflarea... Așadar: premiul se acordă jocului X-Beyond the Fr... ?!? Scuze, am încurcat plicurile: jocul anului la categoria Sports of the Year este ***NBA Live 2000***"

„Cei care cred că un add-on este de bun augur pentru un joc să spună celor care susțin că acestea sunt doar supă reîncălzită numele câștigătorului... ***HOMM3: Armageddon's Blade***"



Doamnelor și domnilor iată-ne ajunși la cel mai așteptat moment al serii, momentul adevărului. Împreună am jucat, ne-am distrat și tot împreună am decis și învingătorul. Întregul colectiv LEVEL este bucuros și onorat să acorde titlul suprem, Jocul Anului 1999 pentru România. Iar acesta revine... (orchestra)... shhhhh... (liniște mormântală)... ***Heroes of Might and Magic III.***





Multe dintre jocurile apărute până acum au avut și niște frățiori mai mici. Și aceștia trebuie să-și primească binemeritatul premiu. La categoria add-on nominalizările sunt: *HOMM III: Armageddon's Blade* (**3DO**), *Settlers III: Quest of the Amazons* (**Blue Byte**) și *AC: Alien Crossfire* (**Electronic Arts**). Cu trabucul fumegând sub mustața încă neagră... Marius Ghinea.

Ne bucurăm că ați fost alături de noi în această seară, dar și pe parcursul întregului an. A fost un an destul de bun pentru această frumoasă industrie menită să ne aducă numai plăceri și să sperăm că și acesta, care tocmai a început, să ne rezerve numai surprize plăcute. La revedere, pe anul viitor la următoarea decernare.

Level Team

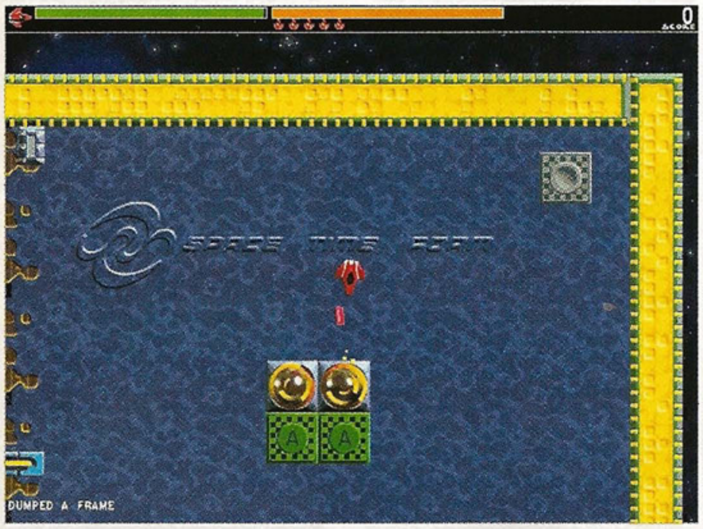


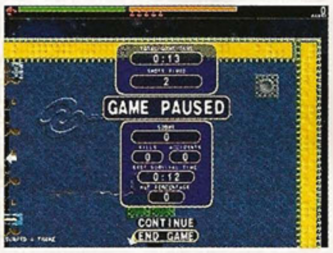
Chase Ace 2

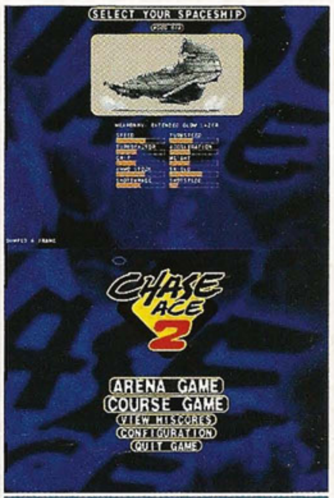
Adică asul urmăririlor

Şi nu orice fel de urmărire, ci una cu nave spaţiale. Staaaţi! Nu vă bucuraţi prea tare! Pentru că navele respective sunt de mărimea unei unghii de copil mic. Sau a unui bob de cafea. Cafea pe care o s-o beţi pentru că poate, poate o să vă mai treacă durerea de cap pe care o veţi obţine în urma unui sfert de misiune de *Chase Ace 2*. O doză periculoasă, care poate doborî chiar şi un individ cu nervii de oţel. Să vă explic puţin, aşa ca un veteran care a reuşit să termine chiar două misiuni. Acum nu trebuie să credeţi că jocul celor de la **Space Time Foam**, un nume sonor şi plin de semnificaţii, este chiar nejucabil. Este! Sau mai bine spus ar fi fost, dacă ar fi apărut acum vreo 3-4 ani. Pentru că pe un pătrat mare, o navă mică se mişcă, şi cu ajutorul unei a cincea taste, mai scuipă foc din când în când, spulberând într-o explozie demnă de un 286, un sâmbure ce se vrea a fi nava duşmanului. Dacă voi credeţi că aveţi nervii necesari, testaţi-i cu acest produs pe care orice cabinet de psihiatrie ar trebui să-l aibă în dotare. Dacă nu, staţi cuminţi! Şi remember: don't try it at home, şi aveţi grijă să mai fie cineva pe lângă voi, care să cheme salvarea în timp util. Eu v-am scris din spital.

Pepper-ică







Date tehnice

Gen: Simulator de încercat nervii
Producător: Space Time Foam
Distribuitor: Space Time Foam
Sistem recomandat
Procesor:
Pentium 200, 16 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Nu
Platformă: WIN 95/98
Network: Nu
Joystick: Da

International Games Magazine LEVEL

Bust A Move 4

Curse nebune cu maşini sau dueluri nebune cu navele spaţiale? Nici gând fraţilor!



Mai degrabă o „săgeţeală" nebunească. De ce spun asta? Pentru că jocul respectiv se reduce la simpla cuplare a unor baloane de săpun de diverse culori. Detalii? Se făcea că pe ecranul monitorului erau în partea de sus un ciorchine de astfel de baloane, iar în partea de jos o săgeată, da, o săgeată, rudă cu Săgeată Împărat, care poate fi aplecată cu ajutorul a două taste. Şi cu a treia tastă, care este şi ultima pe care acest joc complex o utilizează, săgeata noastră mai scuipă câte un balon. Scopul? În momentul în care trei baloane de aceeaşi culoare se ating între ele, se sparg într-o explozie nebunească. Probabil că toate balonaşele de pe ecran trebuie să dispară. Dar pentru acest lucru trebuie un gamer cu răbdare de fier, pe care m-aş bucura să-l cunosc. Mai apar prin această producţie a celor de la **Taito**, pe care îi cunoaştem de pe vremea Spectrum-ului, şi nişte personaje, care nu prea se disting pe ecran în timpul jocului, şi de aceea cred că apariţia lor nu era necesară. Cu toate că jocul este îmbogăţit prin apariţia unor complicaţii (scripeţi, frânghii etc.) el nu prea se depărtează de producţiile din vremea în care **Taito** era un nume sonor. Nici măcar prin sunete, unde efortul nu ar fi fost prea mare din partea producătorilor.

Pepper-ică



Date tehnice

Gen: Killereală de baloane
Producător: Taito
Distribuitor: Taito
Sistem recomandat:
Procesor:
Pentium 200, 16 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Nu
Platformă: WIN 95
Network: Nu
Joystick: Nu

International Games Magazine LEVEL

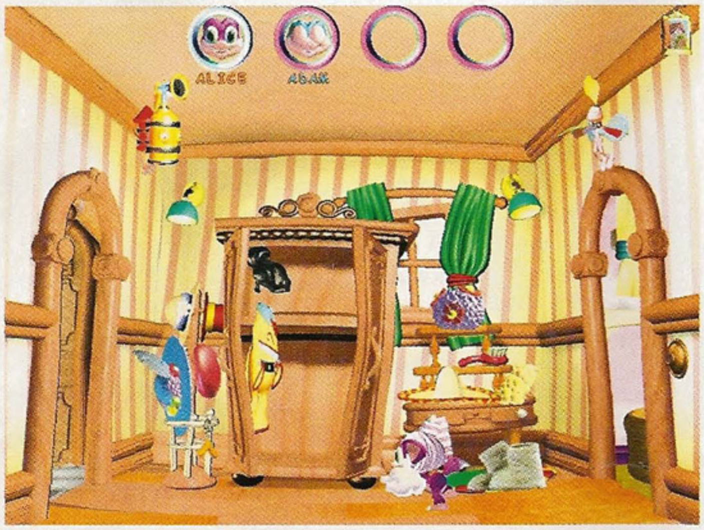
Creatures Adventures

Animăluţe drăguţe, care trebuie îngrijite de la naştere până când se fac mari.

Iată o producţie care intră la categoria „mini-review" dintr-un un alt motiv decât celelalte producţii de aici. Chiar dacă nu este un titlu jucabil de un gamer cu o vârstă mai mare de 12-13 ani, calitatea graficii, a sunetului, complexitatea jocului, la care se adaugă şi caracterul educativ al acestuia, mă fac să nu râd deloc despre acest titlu, care se adresează în special copiilor, sau celor care au dat în mintea lor. Şi cum eu fac destul de des acest lucru, am jucat destul de







mult pentru un adult din respectiva producţie, şi nu pot spune că nu mi-a plăcut. Chiar dacă la un moment dat răbdarea mea a ajuns la limită, cea a unui copil va rezista mult mai mult.

Creatures Adventures al celor de la **Mindscape Entertainment** este un titlu pe care îl recomand celor mici, un titlu în care imaginaţia bogată a acestora va putea fi lăsată liberă, iar rezultatele vor fi pe măsură. Aproape toate obiectele sau fiinţele din mediul înconjurător pot fi mişcate, folosite sau cel puţin deranjate de la activităţile lor obişnuite.

Pepper-ică

Date tehnice

Gen: Educativ
Producător: Mindscape Entertainment
Distribuitor: Mindscape Entertainment
Sistem recomandat:
Procesor:
Pentium 200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95
Network: Nu

International Games Magazine LEVEL

Scooby Doo: Mystery of the Fun Park Phantom

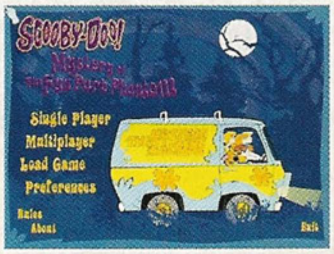
Scooby Dooby Doo, where are you...?

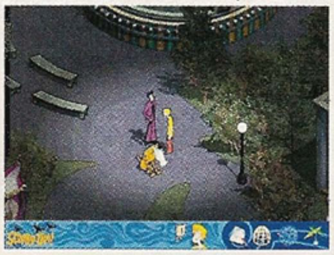
Adică, Scuţu-Duţu Doo pe unde umbli animalule...Ha ha...O voce indignată din public: Bine, bine Snake-ule da'... rima?!? Răspuns: Moşule, rima este sub... apăsând tasta F1 va apărea o mică fereastră de ajutor (help) care vă va explica unde se află rima. Acum că am lămurit şi problema aceasta cred că ar fi mai bine să vă spun „câteva cuvinte" despre această adaptare a unui joc pentru calculator după un serial de desen animat pe care avem plăcerea să îl urmărim pe canalul Carton Reţea.

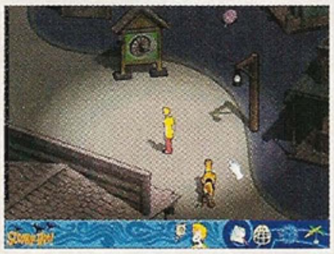
Aşadar, câteva cuvinte... glumeam. Ei bine, să ştiţi că în acest titlu veţi avea ocazia să îl revedeţi pe inconfundabilul Scooby Doo, un venerabil dulău de rasă şi de casă a cărui principală ocupaţie este aceea de a vâna fantome în cele mai întunecoase şi lugubre locuri posibile. De data aceasta, fantoma se ascunde într-un parc de distracţii, iar voi împreună cu Scooby şi cu unul dintre prietenii săi (Shaggy, Velma, Fred sau Daphne) va trebui să o descoperiţi şi să o eliminaţi. Pentru a putea face acest lucru, va trebui să vă plimbaţi prin parc şi să căutaţi cât mai multe indicii care să vă conducă la ascunzătoarea fantomei.

Prea multe nu vă mai pot spune din motive de spaţiu însă vă asigur că nu trebuie să vă zbateţi prea tare pentru a face rost de acest joc, dar dacă se întâmplă să vă pice în mână vreun ţedeu pe care să scrie *Scooby Doo: Mystery of the Fun Park Phantom* nu ezitaţi şi încercaţi-l. Măcar aşa să vedeţi şi voi cum este. Şi nu uitaţi ca în timp ce jucaţi să fredonaţi: Scooby Dooby Doo, where are you...?

Wild Snake







Date tehnice

Gen: Aventură
Producător: SouthPeak Interactive
Distribuitor: UbiSoft România
Tel/fax: 01-2316769; 01-2316766
Sistem recomandat:
Procesor:
Pentium 200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95
Network: Nu
Joystick: Nu

International Games Magazine LEVEL



Final Fantasy VIII



La 50 de ani după Pearl Harbor, japonezii lovesc din nou, iar de această dată nimeni nu le mai poate opune rezistenţă.

Au trecut aproape doi ani de când am scris ultimul articol despre un *Final Fantasy*. Şi ar mai fi trecut ceva timp dacă nu aş fi intrat în posesia versiunii pentru console a ultimului joc al seriei, *Final Fantasy VIII*.

Dacă vă aşteptaţi ca această ultimă versiune să aibă vreo legătură cu precedentele (aşa cum îi şade bine unei continuări) atunci vă înşelaţi, deşi... un anume Cid apare şi în *Final Fantasy VII*. În lunile care au trecut s-au spus şi scris multe despre *Final Fantasy VIII*, însă nimic nu se compară cu experienţa proprie. Şi ca să nu vă solicit prea mult răbdarea voi trece direct la subiect, mai exact la...



O poveste fără sfârşit

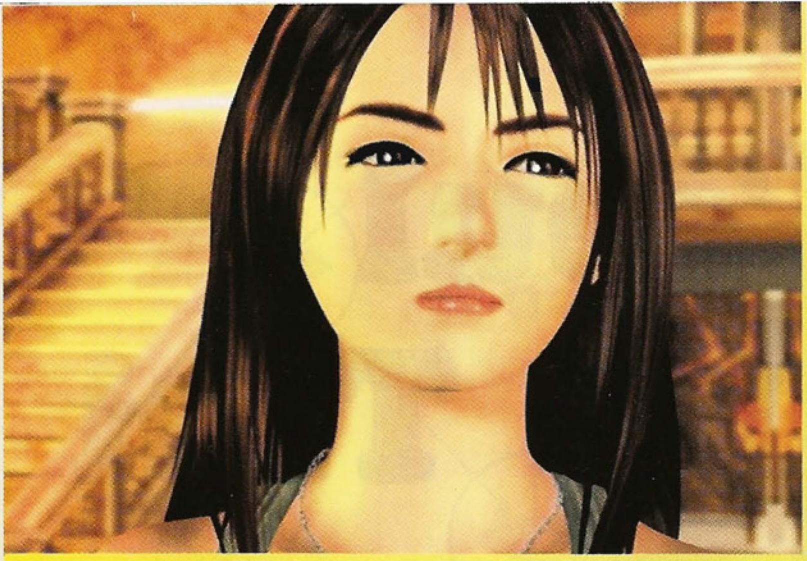
Dacă în *Final Fantasy VII* urmăream peripeţiile lui Cloud Strife şi ale prietenilor săi, în *Final Fantasy VIII* personajul central va fi Squall Leonhart, un tânăr student al unei academii militare. Aceste academii, fiindcă sunt mai multe, poartă numele de Gardens, iar cea al cărei student este şi eroul nostru este condusă de Cid. Însă ceea ce o face mai specială este faptul că această instituţie antrenează tinerii pentru SeeD, o organizaţie de mercenari foarte temuţi, dar apreciaţi în acelaşi timp. Visul oricărui cadet este să treacă cu brio examenul care le va da dreptul de a purta uniforma SeeD. Squall este un orfan pentru care academia şi implicit SeeD au devenit unica lui familie. Aventurile, care ne vor purta printr-o lume fantastică, prin mii de locuri care mai de care mai ciudate, încep în dimineaţa examenului decisiv pentru cariera lui Squall.

Galbadia, cea mai puternică republică, a căzut sub influenţa nefastă a vrăjitoarei Edea. Acest lucru se reflectă imediat într-o atitudine ostilă şi de superioritate a ţării în cauză. Cum era şi normal, războiul, care plana de mult în aer, izbucneşte. Chemaţi în ajutor de către o gherilă, SeeD îl vor trimite pe proaspătul absolvent Squall împreună cu alţi doi colegi. Ceea ce părea o simplă acţiune de capturare a unui inamic se complică enorm, iar SeeD se trezeşte brusc pe lista neagră a vrăjitoarei. Aflată în pericol de exterminare, organizaţia contraatacă imediat şi cine credeţi că va conduce acţiunea anti-Edea? Eroul nostru, Squall... Prins în vâltoarea evenimentelor, între amintirile trecutului şi faptele prezentului, între sentimente şi datorie, Squall va trebui să găsească puterea interioară necesară pentru a-şi salva prietenii, noua familie SeeD.

Magia de oţel

Mulţi au criticat destul de aspru imaginea personajelor din *Final Fantasy VII*, acele creaturi mici cu părul zburlit şi ochii mari. Vox populi, vox dei! Iar **SquareSoft** ştie acest lucru, astfel încât Squall, Rinoa, Seifer, Zell şi restul au primit o înfăţişare mult mai umană, mai aproape de realitate. Vă mai amintiţi din Final Fantasy faza aceea drăgălaşă când după încheierea unui dialog toate personajele săreau în interiorul lui Cloud? S-a rezolvat şi această „bubă" personajele aleargă acum frumos, în şir indian, în spatele liderului





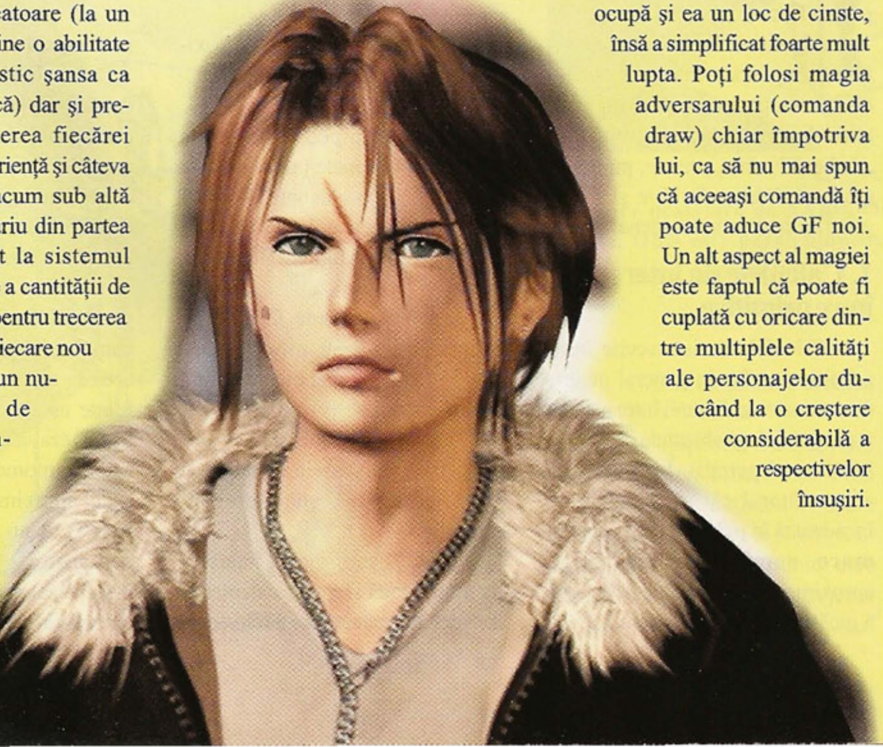






grupului, deşi pe hartă, când te deplasezi între localităţi, nu se va vedea decât acesta din urmă.

Cel mai important aspect îl reprezintă în continuare luptele, care, în mare au rămas neschimbate. Vor exista lupte aleatoare (la un moment dat vei obţine o abilitate care va scădea drastic şansa ca acestea să se producă) dar şi predefinite. La încheierea fiecărei încleştări câştigi experienţă şi câteva obiecte. Banii vin acum sub altă formă, aceea de salariu din partea SeeD. S-a renunţat la sistemul progresiv de creştere a cantităţii de experienţă necesare pentru trecerea la un level superior. Fiecare nou nivel are nevoie de un număr foarte mic de puncte, fapt compensat de faptul că boşii nu mai donează experienţă. Summonul din *Final Fantasy VII* a fost înlocuit cu GF (Guardian Force), element de importanţă enormă. Aceşti GF, care pot fi echipaţi pe orice membru al echipei, determină şi abilităţile respectivelor personaje precum şi calităţile fizice ale acestora. De asemenea, în momentele grele ale luptei pot fi invocaţi pentru a împrăştia moartea în rândurile inamicilor. Magia ocupă şi ea un loc de cinste, însă a simplificat foarte mult lupta. Poţi folosi magia adversarului (comanda draw) chiar împotriva lui, ca să nu mai spun că aceeaşi comandă îţi poate aduce GF noi. Un alt aspect al magiei este faptul că poate fi cuplată cu oricare dintre multiplele calităţi ale personajelor ducând la o creştere considerabilă a respectivelor însuşiri.



Deşi aş mai avea foarte multe de povestit, va trebui să închei aici, nu înainte însă de a vă oferi o concluzie finală. *Final Fantasy VIII* este un joc extraordinar cu toate că nu se ridică la nivelul predecesorului său. Este mult mai uşor, poveştii îi lipseşte acea încărcătură emoţională întâlnită în *Final Fantasy VII*. Cu toate acestea este bun, se joacă şi are succes. Şi mai mult ca sigur vom avea şi un *Final Fantasy IX, X, C...* PlayStation 2, noua platformă ce va fi lansată în curând, va fi o revoluţie în domeniul consolelor *Final Fantasy VIII* fiind numai unul dintre ele.

Claude

Date tehnice

Producător: SquareSoft
Coordonator Import: Sony Overseas
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713

LEVEL

Jocul - Zeul Mileniului Trei

De această dată vom discuta despre o altă componentă esențială a unui engine 3D, şi anume collision detection **- algoritmul de detectare a coliziunilor.**

La ce e bun un astfel de algoritm ? Mai întâi, el este cel care nu vă lasă să treceți prin pereți, de exemplu, sau prin inamici, sau prin podele. Principala utilitate a unui astfel de algoritm este deci asigurarea unei deplasări corecte a jucătorului prin nivelele jocului – iată de ce aplicarea collision detection asupra jucătorului este obligatorie.

Pentru computer, nivelele unui joc 3D nu sunt altceva decât o sumedenie de triunghiuri strânse laolaltă. Determinarea coliziunii între jucător (care şi el este tot o mulțime ordonată de triunghiuri) şi elementele care alcătuiesc lumea jocului (pereți, obiecte, adversari) se face deci prin verificarea existenței unor intersecții între aceste două mari mulțimi de triunghiuri. Dar această verificare nu se poate face „grosolan", prin determinarea coliziunii între fiecare triunghi din mulțimea constituită de mesh-ul jucătorului şi oricare triunghi al nivelului. O astfel de abordare ar încetini foarte mult jocul, pentru că în acest caz numărul de comparații necesar ar fi uriaş.

Iată de ce se foloseşte reducerea jucătorului şi a lumii jocului la un subset de triunghiuri numit **primitive**, elemente geometrice de bază, ceea ce reduce foarte mult numărul comparațiilor necesare.

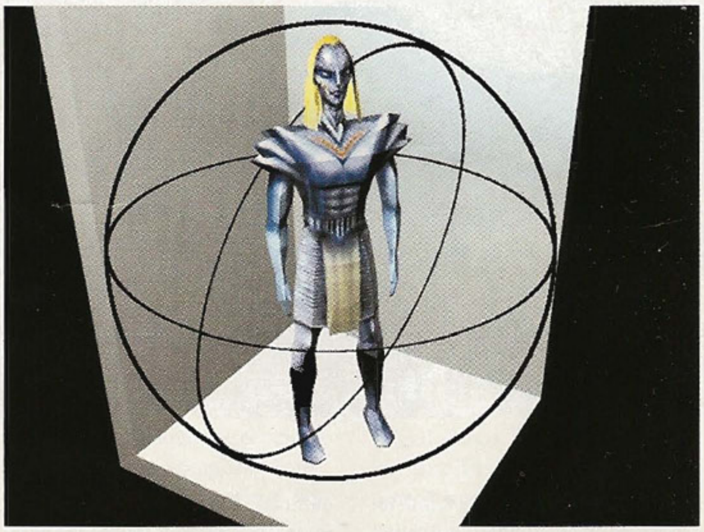
Dar algoritmul de collision detection nu se aplică numai jucătorului. El se poate aplica şi celorlalte personaje din joc, pentru a evita situații în care inamicii apar din pereți sau trec prin stâlpi. Cum, în general, algoritmul de collision detection este mare consumator de resurse, soluția aplicării sale tuturor personajelor dintr-o scenă nu e rentabilă; pentru evitarea unor situații precum cele descrise mai sus se folosesc alte metode, cum ar fi definirea unor trasee obligatorii pentru deplasarea personajelor în nivel.

O altă situație în care utilizarea unui algoritm de collision detection este obligatorie este în cazul armelor. Atunci când jucătorul îşi foloseşte arma, proiectilul tras va lovi unul dintre obiectele scenei (fie el un perete, un butoi, un inamic sau cerul). Pentru a determina efectul acțiunii jucătorului, deci, trebuie determinat cu o precizie cât mai mare locul impactului, ceea ce implică folosirea unui algoritm de collision detection, şi aceasta pentru fiecare proiectil tras.

Algoritmii de collision detection se implementează prin calcule de intersecție între **primitive** (primitivele sunt elementele grafice 3D „de bază": sfere, prisme, piramide etc.) sau între primitive şi triunghiurile care compun scena.

1. Calculele de intersecție între primitive

Calculele de intersecție între primitive se fac în general pentru determinarea coliziunii între jucător şi personajele şi obiectele din scenă (excluzând pereții). În acest caz, atât jucătorul cât şi obiectele se încadrează în **primitive de aproximare**, numite astfel deoarece aproximează forma obiectelor sau a jucătorului la un moment dat.



Dezavantajul evident al acestei metode este că sfera nu aproximează foarte bine forma obiectelor, putând apărea situații de erori grosolane chiar pentru forme relativ simple.

Aceste primitive de aproximare pot fi:

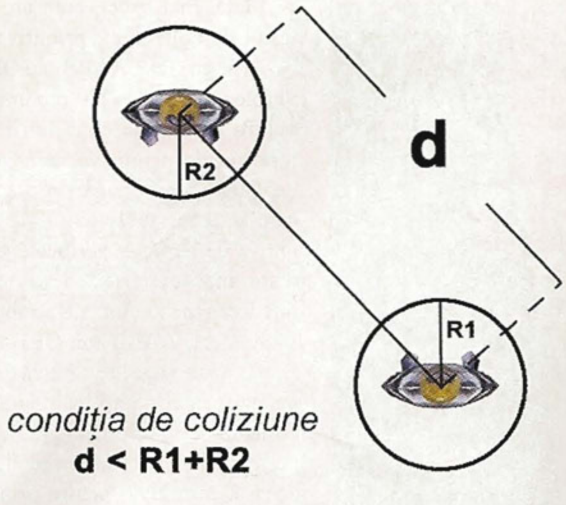
- **sfere;**
- paralelipipede aliniate la axele de coordonate (ale căror fețe sunt paralele cu planele determinate de axele de coordonate), numite **AABB** (Axis Aligned Bounding Box);
- paralelipipede aliniate la obiect (de volum minim, care aproximează cel mai bine volumul obiectului respectiv), numite **OBB** (Oriented Bounding Box).

Sferele au marele avantaj de a avea teste de intersecție foarte simple şi rapide.

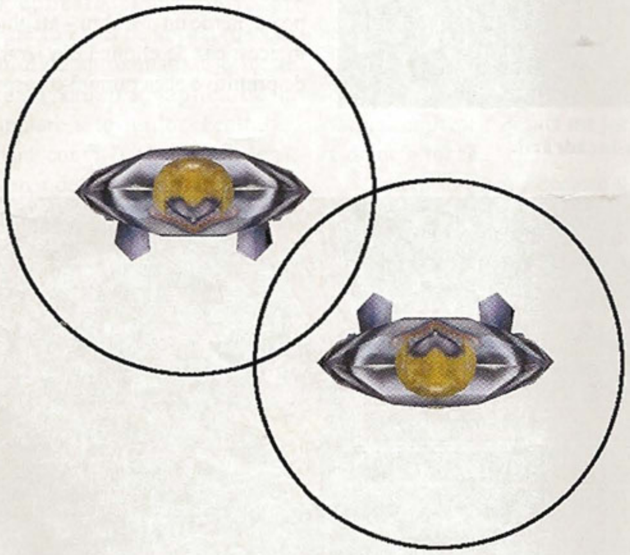
Astfel, pentru a testa intersecția dintre două sfere, se calculează distanța dintre centrele sferelor, care se compară cu suma razelor.

Paralelipipedele AABB au două avantaje față de sfere: mai întâi, ele aproximează în majoritatea cazurilor forma obiectelor mai bine decât sferele, iar în al doilea rând testul de intersecție între două AABB este foarte rapid (se rezumă la testarea intersecțiilor dintre proiecțiile fețelor pe planele axelor; cum AABB sunt aliniate la axe, aceasta testare poate fi optimizată foarte uşor).

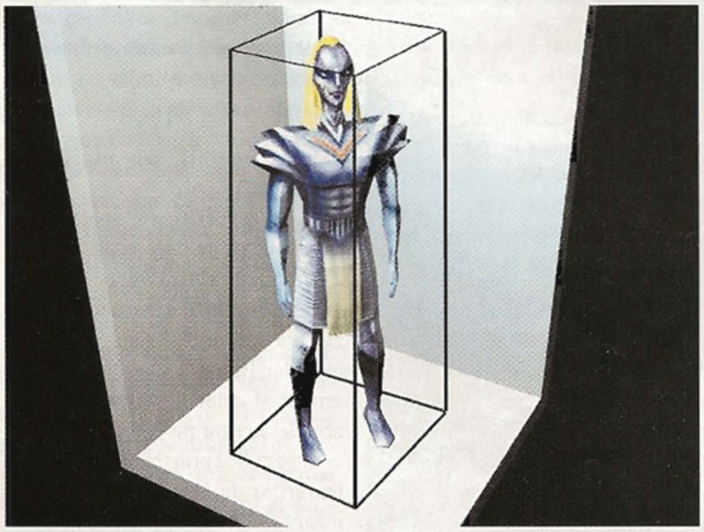
Dezavantajul acestei metode apare în momentul în care obiectul astfel aproximat se roteşte; atunci, AABB-ul nu va mai corespunde noii poziții a obiectului (nu-l mai încadrează) ceea ce obligă la calculul dinamic al AABB.



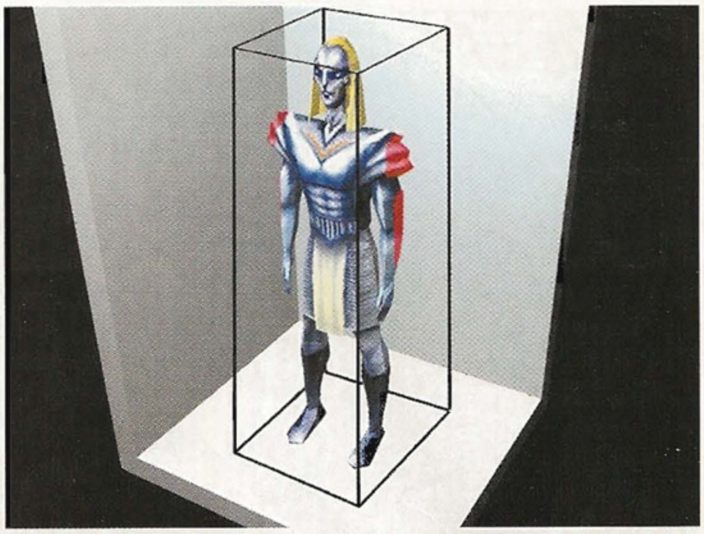
Dacă distanța dintre centrele sferelor este mai mare decât suma razelor acestora, cele două sfere nu se intersectează, deci se consideră că personajele înscrise în sfere nu se ciocnesc.



Iată un caz în care deși sferele se intersectează, personajele încadrate de sfere nu se ating.



Observați caracteristica de bază a AABB – alinierea la axe.

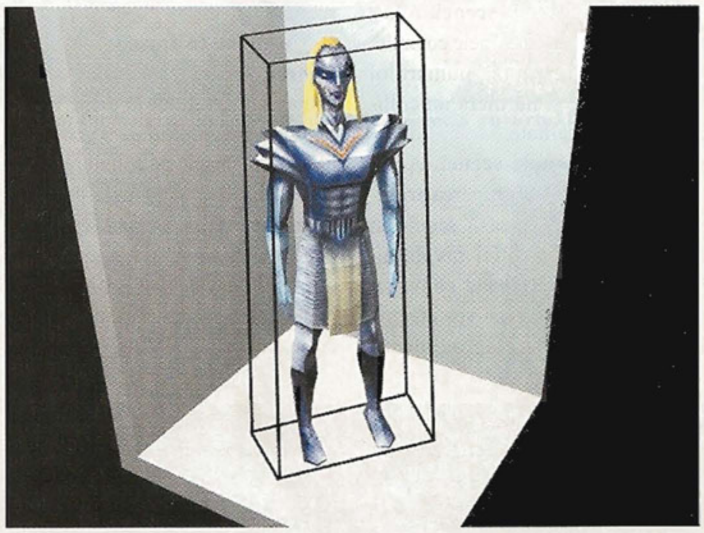


După rotire, personajul nu mai este încadrat de AABB (umerii și o parte din brațe, marcate cu roșu, ies din paralelipipedul inițial).

O soluție pentru evitarea calculului dinamic al AABB este aproximarea volumului prin AABB-ul corespunzător cazului cel mai nefavorabil (de volum maxim), dar acest lucru, evident, nu mai oferă încadrarea optimă și mărește probabilitatea apariției unor erori la determinarea coliziunilor.

Paralelipipedele OBB aproximează cel mai bine forma unui obiect (chiar din definiția lor apare această proprietate, ele fiind paralelipipedele de volum minim care încadrează obiectul respectiv), dar calculele de intersecție sunt mai complicate și implicit mai lente.

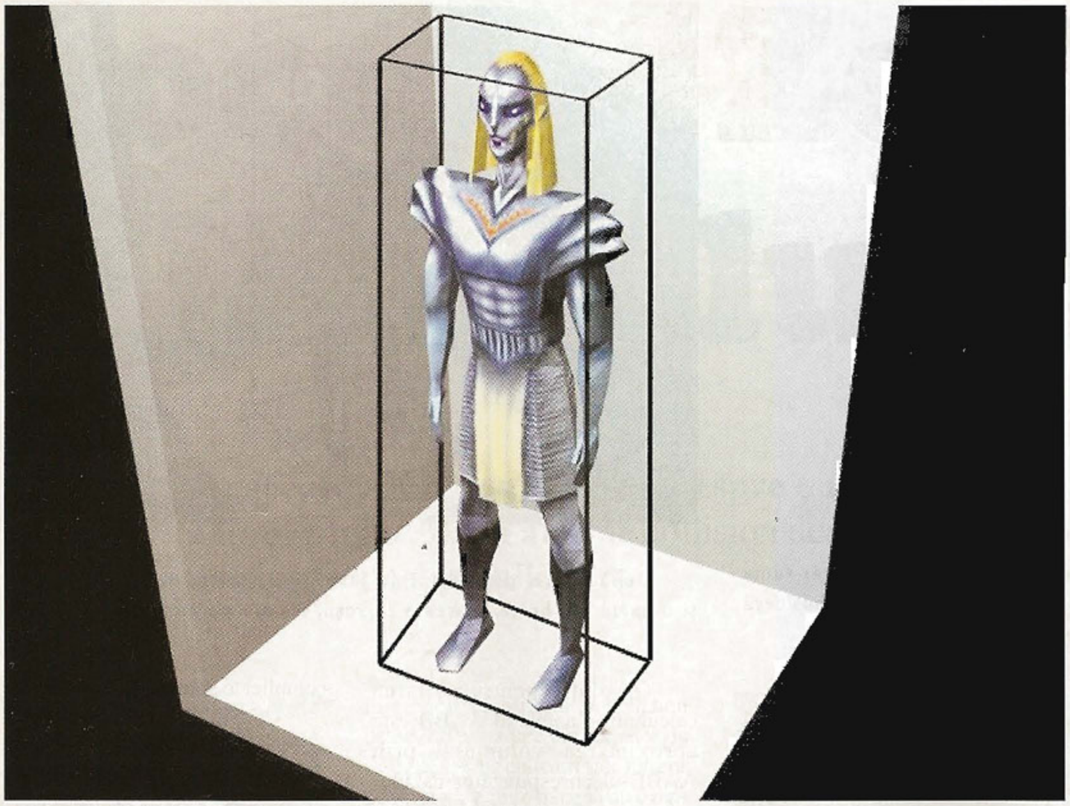
Un alt dezavantaj al OBB apare la rotirea obiectului; pentru a păstra încadrarea obiectului în paralelipiped, e necesară rotirea simultană a OBB și a obiectului, ceea ce presupune calcule suplimentare.



Spre deosebire de AABB, OBB nu este aliniat la axele de coordonate. OBB este paralelipipedul de volum minim care încadrează în întregime personajul.

2. Calculele de intersecție între primitive și triunghiurile care compun scena

Elementele fixe ale nivelului (pereții, scările, tavanul, podeaua) nu pot fi aproximate prin primitive. Pentru determinarea coliziu-



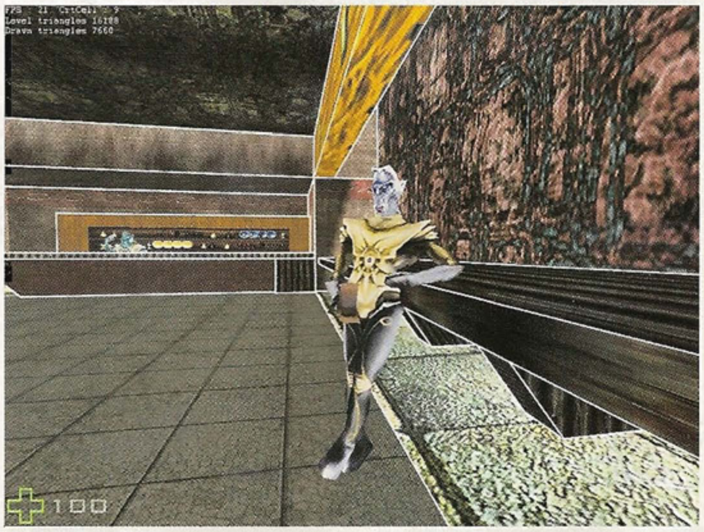
La rotirea personajului, rotirea concomitentă a OBB duce la păstrarea încadrării.

nilor între jucător și acestea se folosesc teste de intersecție între primitiva care încadrează jucătorul și:

a. triunghiurile scenei. Acest test este ineficient în zonele cu multe triunghiuri, din cauza numărului mare de teste, și nu oferă un collision de bună calitate.

b. poligoanele scenei. Acest test se bazează pe gruparea triunghiurilor care formează scena, în momentul construcției nivelului, într-un set de poligoane convexe. Testele de coliziune se vor efectua între primitiva care aproximează jucătorul și acest set redus de poligoane. Această metodă depinde indirect de numărul de triunghiuri ale scenei.

c. plane ce aproximează geometria. Acest test se bazează pe decuparea nivelului în plane de coliziune, care aproximează geometria nivelului. Testele de coliziune se fac între primitivă și planele cele mai apropiate. Această metodă este independentă de numărul de triunghiuri ale nivelului. Ea s-a folosit în general la engine-uri bazate pe arbori BSP, cu rezultate foarte bune.



Aceeași scenă, în care o parte din triunghiuri au fost grupate în poligoane. Acum numărul de teste necesare este mai mic.



Observați numărul mare de triunghiuri din care este format acest interior simplu.

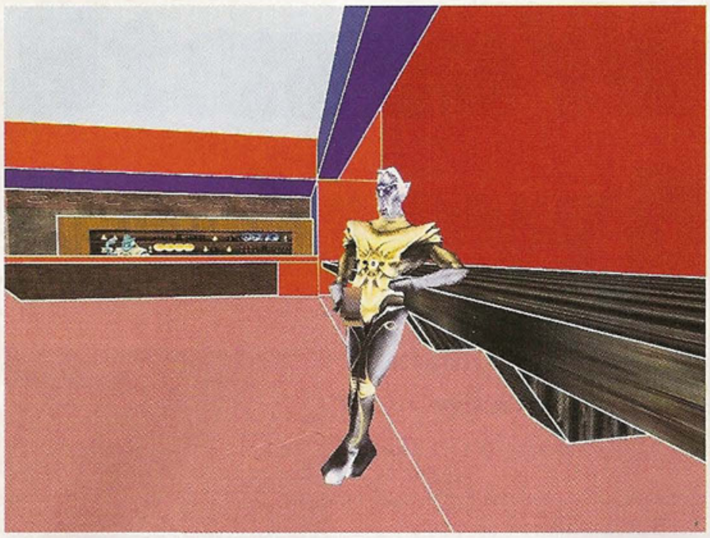
3. Calculele de intersecție pentru determinarea impactului proiectilelor

Pentru a determina locul exact al ciocnirii dintre un proiectil și un personaj nu se poate folosi doar o singură primitivă de încadrare a personajului. Se folosește o ierarhie de primitive, grupate pe ramurile unui arbore binar, care va fi descompus în cazul testului de coliziune până la detectarea celei mai mici primitive care verifică testul.

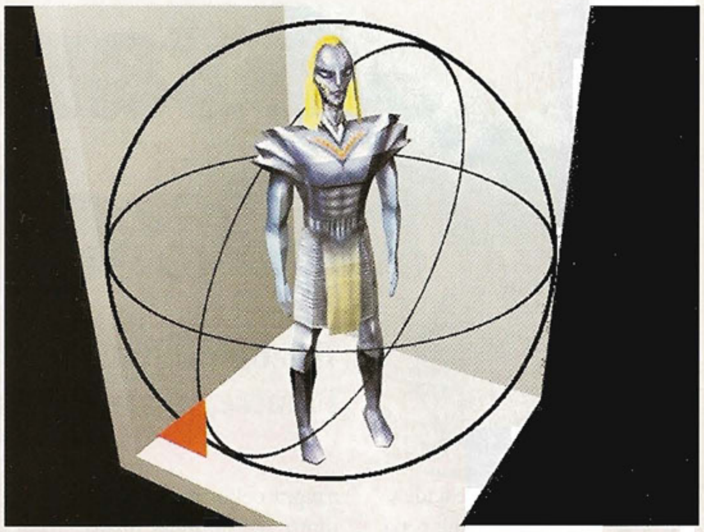
Iată, mai exact, cum are loc testul de coliziune : primitiva de bază (fie ea sferă, AABB sau OBB) se folosește doar ca test preliminar, pentru determinarea ramurii din ierarhia de primitive care va fi explorată în continuare. În cazul în care collision detection-ul cu primitiva de bază s-a verificat, se va testa mai departe pe nivelele interioare (pe ierarhia de primitive, fi ele sfere, AABB sau OBB-uri). După ce se ajunge la primitiva finală de încadrare, se aplică testul de coliziune cu acele triunghiuri ale personajului care sunt încadrate de această primitivă, pentru a putea aplica corect texturile de „simulare" (impact, deteriorarea costumului, sânge etc.) și pentru a putea calcula efectul impactului (de exemplu, în funcție de locul în care a avut loc impactul, personajul poate muri, își poate pierde un membru – ați ghicit, în acest caz se elimină din ierarhia de primitive acea ramură corespunzătoare mâinii sau piciorului „dispărut").

Un aspect foarte spectaculos al calculelor de intersecție îl reprezintă aplicarea texturilor de simulare (a decals-urilor), care sunt răspunzătoare pentru realismul grotesc al jocurilor. Petele de sânge, găurile din armuri și celelalte urme lăsate de armele voastre pe corpurile inamicilor se aplică prin texturi suprapuse texturilor de bază; locul unde urmează să fie aplicate decals-urile se stabilește prin calcule de intersecție.

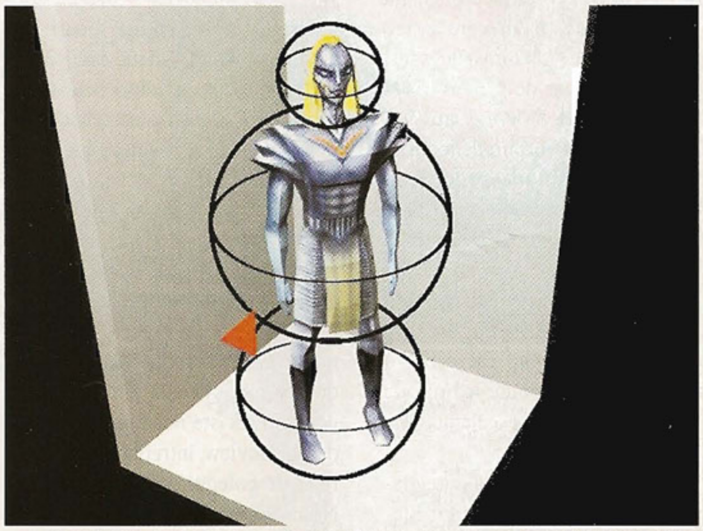
Unele jocuri „înșeală" jucătorii



Suprafețele de aceeași culoare aparțin aceluiași plan. Observați reducerea semnificativă a numărului de teste necesare.



Proiectilul atinge prima sferă de încadrare.



Conform ierarhiei, se testează intersecția cu următoarele sfere din ierarhie.

prin aplicarea unor decals în apropierea zonei de impact (uneori, factorul de aproximare este foarte mare...) sau prin aplicarea la întâmplare a texturilor. Pentru un realism complet al jocului, însă, aplicarea decals-urilor prin calcule de intersecție este obligatorie.

Un alt aspect de care este răspunzător acest test de impact al proiectilelor este precizia țintirii. Astfel, fără determinarea cât mai exactă a locului de impact, nu ar fi posibil să ratezi ținta trăgându-i printre picioare, de exemplu.

Cam atât deocamdată. După ce ați parcurs această prezentare a principalilor algoritmi de collision detection, probabil că vă întrebați care dintre aceste metode este cea mai bună.

Ei bine, de obicei, se recurge la un „amestec" de metode, fiecare dintre ele fiind folosită în condițiile pentru care dă randament maxim.

Astfel, pentru deplasarea jucătorului în nivel, se poate folosi decuparea nivelului în plane care aproximează geometria. Acest lucru permite efectuarea unui număr relativ mic de teste, ceea ce duce la o mișcare mai fluidă a jucătorului în nivel și reduce „ocuparea" procesorului.

Pentru testarea contactului între primitive, ca și pentru determinarea impactului proiectilelor, se va folosi o ierarhie complexă alcătuită din sfere (la nivel primar, pentru testele preliminare) și din OBB (pentru o aproximare cât mai bună a locului impactului și segmentarea mesh-ului personajelor în trunchi, cap și membre).

Acestea fiind spuse, sperăm că explicațiile oferite nu au fost prea „seci" și că ați înțeles ceea ce vrem, de fapt, să vă spunem prin această serie de articole : **să faci un joc nu e deloc o joacă...**

Interesul pentru această serie de articole a depășit cu mult așteptările mele, fapt ce nu poate decât să mă bucure. Vom reveni ca de obicei în numărul viitor al revistei cu noi detalii interesante despre - crearea unui joc de calculator.

Claude



Și așa mai departe, până la depistarea celei mai mici primitive cu care testul de coliziune se verifică.



Star Wars: Droidworks

Războiul Stelelor este în sfârşit exploatat la întregul său potenţialul jucătoricesc.



Mă veţi întreba de unde şi până unde am emis perla din introducere. Şi nu veţi fi lipsiţi de un oarecare temei. Dacă stăm să ne gândim câte titluri au fost produse de **Lucas Arts** numai pe tema *X-Wing* sau *Tie-Fighter*, fără să vorbim de jocurile construite în jurul maeştrilor Jedi. Apoi să adăugăm mai recentul *Star Wars Episode One*. Iar ca semn al faptului că producătorii nu vor cu nici un chip să rateze o ocazie de a exploata universul Star Wars, a apărut un joc inspirat dintr-o secvenţă de 15 minute a Episode One - mă refer aici la excelentul *Star Wars Racer*.

Considerând însă că potenţialul uriaş al temei Războiului Stelelor este încă insuficient folosit, **Lucas Arts** a creat o diviziune anume dedicată creării de jocuri educative, pe numele acesteia **Lucas Learning**. Şi primele rezultate nu au întârziat să apară, de curând ajungând la noi la redacţie două foarte interesante pachete produse de Lucas Learning.

Asupra unei confuzii

În articolul de faţă mă voi opri asupra celui mai „tehnologicos" dintre aceste două jocuri. *„Star Wars: Droidworks"* este un joc inspirat din mai multe locuri ale seriei Star Wars. Odată, este vorba de Jawa, acele creaturi scunde şi gureşe care adunau gunoi tehnologic de pe planeta de baştină a lui Luke Skywalker. Apoi, există o bună sursă de inspiraţie în agerii pit-droids care deservesc partea de mecanică a fiecărui participant la cursele de pod-uri. De altfel, în primul moment am făcut o confuzie nu tocmai nejustificată, spunând că despre jocul acesta s-a mai scris odată în revista noastră, la rubrica de Minireview, întreţinută cu inspiraţie de colegul meu filoherpetic. Numai că jocul cu pricina se numea „Pitdroids", şi era o cu totul şi cu totul altă mâncare de ollopom decât „Droidworks", de care ne ocupăm aici.

Făcătorul de roboţei

În *„Star Wars: Droidworks"* vei intra în rolul unui agent sub acoperire care lucrează pentru Alianţa Rebelă, a cărei intenţie firească este de a pune capăt existenţei Imperiului celui rău. În angrenajul acestei încleştări galactice, vei fi acea rotiţă care are misiunea de a deveni un Master Droid Builder. Deghizat în Jawa, sarcina voastră este de a proiecta şi construi roboţi, cărora li se vor încredinţa sarcini tot mai dificile ce vor culmina cu descoperirea locului secret în care se află Uzina Imperială de Roboţi Asasini. Odată ajuns în această uzină, va trebui să reprogramaţi Roboţii Asasini înainte ca aceştia să-i oprească pe Rebeli.



Lecţia de mecanică

Jocul se adresează în principal copiilor, fiind un fel de Mecano virtual, adică un kit de construcţie al roboţilor în funcţie de sarcinile ce urmează a fi îndeplinite de către aceştia. Componentele ce alcătuiesc robotul în concepţia „Droidworks" sunt: şasiul (roţi, şenile sau picioare), torsul, capul, braţele şi instrumentele de manipulare. Practic, briefing-ul de dinaintea fiecărei misiuni vă va oferi suficiente date pentru a şti din ce componente trebuie să vă alcătuiţi robotul care va avea şanse maxime de ducere a misiunii la bun sfârşit. Spun aceasta pentru că fiecare astfel de componentă are caracteristici de greutate, durabilitate, rezistenţă, consum de energie şi funcţionalitate care o recomandă unui anume tip de activitate.

Cel mai important loc, cel în care veţi pune în practică strategia mecanică pe care v-aţi decis să o abordaţi pentru misiunea în curs, este Atelierul. Acolo veţi putea construi roboţii şi îi veţi putea chiar vopsi orice componentă a lor în culorile pe care le veţi considera potrivite. Trebuie să mărturisesc că am petrecut ore bune în acest Atelier, construind, vopsind şi apoi testând roboţi într-un poligon special.

Misiunile sunt foarte interesante, şi te duc pe undeva cu gândul la vechiul *The Incredible Machine*. În ideea că va trebui să vă dovediţi creativi şi inspiraţi în acţiunile voastre, folosind principiile de bază ale fizicii, capitolul mecanică, dar şi o ţâră de termodinamică. Evident, totul la un nivel empiric, de începător care ajunge treptat să cunoască pe pielea roboţeilor săi efectele unei ştiinţe de la Newton cetire.

Sub acest aspect, unul din cele mai interesante lucruri pe care l-am găsit în acest joc este o mică enciclopedie practică de fizică în care sunt explicate uimitor de limpede, simplu şi pe înţelesul unui copil mecanisme elementare cum ar fi planul înclinat, pârghia, scripetele, dar şi chestiuni teoretice mai subtile, cum sunt căldura, energia potenţială şi cinetică, sau momentul de inerţie. Totul acompaniat de mici animaţii explicative. Repet, uimitor de bine realizată sub aspect didactic această secţiune. Fapt pentru care, cu gura plină de laudă, recomand *„Star Wars: Droidworks"* acelor părinţi care vor să-şi vadă copii mai bine informaţi în ceea ce priveşte fizica, dar în primul rând atraşi de chestiuni ce pot mai târziu deveni o pasiune serioasă pentru ştiinţă.

Marius Ghinea

Date tehnice

Producător: Lucas Learning
Distribuitor: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766

LEVEL

Star Wars: The Gungan Frontier

Al doilea pachet Lucas Learning sosit la redacție este unul dedicat simulării ecologice.

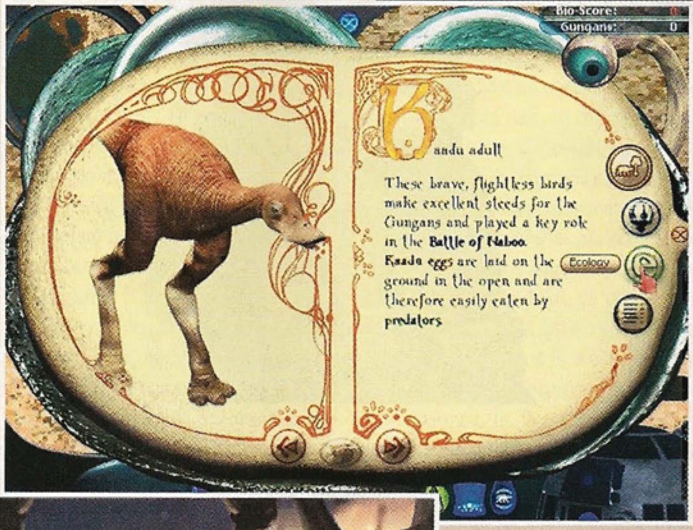


Se pare că **Lucas Learning** a hotărât că este cazul să exploateze cât mai bine momentul apariției „Episode One" pe ecrane. Fapt pentru care nu au ezitat să apară pe piața edutainment-ului cu două titluri deodată. Dacă unul este *„Droidworks"*, despre cel de-al doilea, *„The Gungan Frontier"*, veți afla în rândurile ce urmează.

Orașul subacvatic Otoh Gunga a devenit periculos de suprapopulat. De aceea, se impune ca absolut necesară colonizarea unuia din sateliții planetei Naboo, acoperit în mare parte de apă. În acest scop, gunganii au adunat o mulțime din creaturile și plantele ce pot fi găsite pe Naboo, dar și în alte părți ale galaxiei. Toate acestea vor trebui „potrivite" cumva împreună, în așa fel încât laolaltă să alcătuiască un ecosistem ce se poate autoîntreține, și în care plante, animale și gungani să fie pe cât posibil în echilibru.

Cei chemați de Consiliul Gungan să ducă la capăt o asemenea grea însărcinare sunt tânărul (pe atunci ...) Obi-Wan Kenobi și Regina Amidala, amândoi eroii bătăliei de pe Naboo, din acum binecunoscutul Star Wars Episode One.

Cred că vă este de acum limpede scopul pe care îl urmăriți în *„The Gungan Frontier"*. Veți fi fondator de ecosistem, iar apoi acela care îl va supraveghea și ajusta, în așa fel încât sistemul să ofere resurse gunganilor, în așa fel ca numărul acestora să fie în creștere, dar exploatarea acestora să nu afecteze echilibrul ecologic.





Fără îndoială, chiar dacă la prima vedere pare a fi vorba de un simplu joc, lucrurile nu rămân numai la acest nivel. Pentru a accentua latura educativă a „The Gungan Frontier", producătorii au încercat să simuleze cât mai fidel principiile ecologice, chiar dacă este vorba de plante și animale imaginare. Copiii vor putea descoperi interconexiunile ce se stabilesc între gungani, animale, plante și mediu, precum și raporturile cantitative și calitative dintre populație și dimensiunea ei, dinamica ciclurilor de viață, piramida trofică, precum și alte chestiuni de acest fel ce au un rol important în viața noastră de aici, de pe Pământ. Realismul acestui joc ține cont de elemente ca foamea, reproducția, tipul de teren și resursele oferite, durata de viață a diverselor creaturi, câți pui se pot naște. Toate acestea mă fac să consider *„The Gungan Frontier"* ca un joc interesant pentru copii, luând în considerare în special aspectul său educativ.

Marius Ghinea

Date tehnice

Producător: Lucas Learning
Distribuitor: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766

LEVEL

Septerra Core™
Legacy of the Creator



Un joc ce se aseamănă foarte mult cu titlurile din seria Final Fantasy. Septerra Core va plăcea nu numai fanului de FF, ci şi unuia ca mine, care nu a jucat Final Fantasy!

Înainte de a începe să vă povestesc ce şi cum, unde şi de ce, voi avea câteva observaţii de care este bine să ţineţi cont, asta dacă doriţi să-l terminaţi repede. Menţionez că jocul este neliniar, deci anumite episoade se pot parcurge înaintea altora, dar cred că acesta este cursul normal al jocului.

OBSERVAŢII:

Nu am observat că jocul are limită de timp, astfel se poate intra de mai multe ori într-o arie pentru a omorî creaturile din nivelul respectiv, şi anume se obţin mai multe puncte de experienţă şi bani.

Cel mai mult am cumpărat Core Relics, la început obiectele care refac Health fiind importante, dar în momentul când aveţi Cure Fate Card, cu Core puteţi face Healing, mai ales că Grubb este extrem de bun la „vrăji"!

Nu uitaţi să faceţi „outfit", adică să cumpăraţi: arme, armuri, poţiuni şi upgrade-urile la armele fiecăruia (Buzzsaw, Napalm, Shrapnel etc.). Totuşi, atenţie la bani, cei mai mulţi i-am investit pe Core Rune-uri din motivul de mai sus!

În timpul luptei (un fel de turn based) veţi observa creşterea barei de „energie" care este divizată în trei, cu cât lăsaţi să crească energia spre maximum veţi avea mai multe opţiuni pentru folosirea armei. Selectarea fiecărui personaj în timpul luptei se face cu tastele Q, A şi Y în ordinea personajelor de sus în jos.

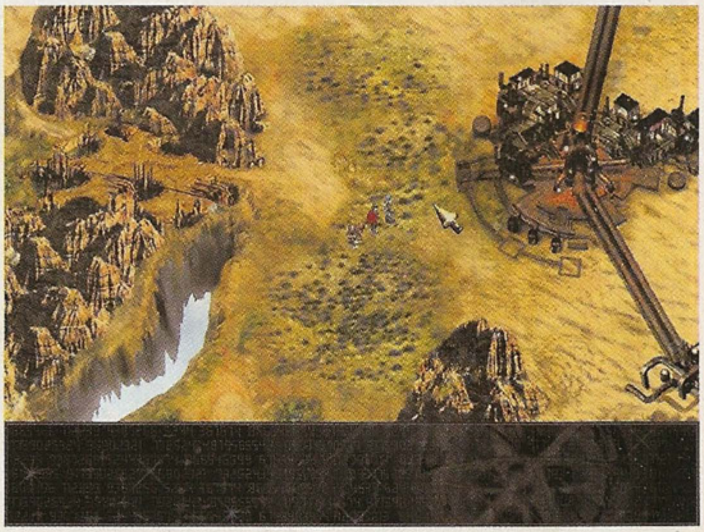
Exploraţi cu fiecare personaj din grup (party) nivelele, dacă se poate, de multe ori un personaj putând rezolva un sub-quest, fără să fie nevoie mai târziu să vă întoarceţi.

Shell 2 (Începutul aventurii)

La început vă veţi afla în oraşul Oasis, pe Shell 2, locul de baştină al Mayei. Primul lucru pe care trebuie să-l faceţi este să ieşiţi din oraş şi să ajungeţi la templu unde să vorbiţi cu Aziz, dar ca să ajungeţi la el veţi traversa The Badlands. Mergeţi cu Maya să-l căutaţi pe Tori în Pumping Station. Vă veţi bate cu gărzile şi veţi obţine Hydro Attack Fate Card, din dreapta ecranului veţi mai lua şi Conduits. Înapoi în Oasis, vorbiţi cu unchiul şi, în templu, cu Aziz. Mergeţi la Grubb's Workshop, culegeţi Core Engine şi îi luaţi pe Grubb şi Runner cu voi. Înapoi la Pumping Station vă veţi uita cu Grubb la panoul de control şi el va scurtcircuita ventilatorul. Treceţi de Desert Pipes şi ajungeţi în Outlaw Canyon, unde îl veţi găsi pe Tori. Veţi activa maşina lui Tori şi veţi zbura cu ea.

Shell 3 (Wind City)

După discuţia din nava lui Doskias, vă veţi afla pe Shell 3. În SouthFarm vorbiţi cu bătrâna cu păsările



(cu Grubb) și ea vă va da 10 grăunțe. Mergeți în Wind City și cumpărați Acid Vial. În Mourn Graveyard vă bateți cu Zombie și folosiți Acid Vial pe „mâzga" ce rămâne! În Wind City (Library) folosiți Acid Vial Full pe benzile de metal ce înconjoară capul de statuie, pe care îl veți lua cu voi și folosi în Mourn Graveyard pe statuie. Nu uitați să-i dați grăunțe păsării (1) care se află lângă container, mai sus de locul unde l-ați omorât pe zombie pentru Acid Vial. Vă bateți cu monstrul, obțineți Geo Strike Fate Card, după care intrați în catacombe. Activați o manetă (o să vă săturați de conceptul activării manetelor pe parcursul acestui joc!), se va deschide o ușă, urcați pe scări și ați ajuns în Catedrală. Îl veți lua în grup pe Corgan; Layla vă va aștepta în munți (Frost Mountains), vorbiți cu ea și mergeți în orașul Armstrong de unde luați Supply Cache pe care i-o returnați lui Layla. În SouthFarm vorbiți cu ajutorul lui Corgan, cu bătrânul din magazinul de arme, care vă va deschide un pasaj secret spre Wind City în Lybrary. Vorbiți cu călugărul care nu respectă jurământul tăcerii și-l întrebați de Passport, el vă va da un pașaport pe care-l folosiți la Helgak Port.

Shell 5 (Ankara & Jinam)

Vă veți trezi doar cu Maya în orașul Gregor. În dreapta, după ce ieșiți, veți mai găsi o pasăre (2). Mergeți și-l întrebați pe omul de lângă magazin de Corgan, el vă va da Corgan's Sword. Sabia i-o dați lui Corgan pe lângă gard. Mergeți, vorbiți cu paznicii și vă bateți cu ei. Acum îl aveți în party și pe Corgan! Intrați în Mesa Canyons (aici mai găsiți încă o pasăre [3]), treceți de ele și în Jinam Battleship îl veți găsi pe Grubb. În Ankaran Base folosiți holo-discul și vorbiți cu Led. Nu uitați să vorbiți cu soldatul care vă va da Tags pe care le folosiți în Jinam Battleship. Aici găsiți Power Converter pe care i-l dați lui Led. În Ankaran Capitol vorbiți cu Led cu guard-ul de la poartă. Mergeți prin „underground" ca să ajungeți în Ankaran Research Lab.

Shell 4 (World Bazaar)

Îl luați în grup pe Grubb și îl folosiți să coboare Explosives chiar după ieșirea din bar. Mergeți sus în bar și vorbiți cu vânătorul de recompense și alegeți să vă bateți cu el (trageți cu foc ca să explodeze cutia din spatele lui!), veți obține Sewers



Key pe care o folosiți în Bounty Hunter District (pasărea 4) la ușa mare de jos. Înăuntru îl veți slava pe Aryam și veți merge să vorbiți cu căpitanul de navă din Transport District.

Shell 7 (Underlost Territory)

Mergeți pe Shell 3 și din SouthFarm cumpărați trei EarPlugs. Intrați în Caves și mergeți prin intrarea din josul hărții (TAB), dar echipați-i pe toți trei cu EarPlugs. Pe Hellgod îl veți învinge foarte ușor distrugând cele trei brațe ale sale cu ajutorul vrăjii Summon Sedna and Pilitak (Apă). Din Mining Ruins culegeți din containere Explosive și Biolum Lantern.

În Dark Lake, folosiți explozivul pe apă și chiar în dreapta pe hartă găsiți una din păsări (5). În capătul celălalt veți intra în Helgak Cemetary de unde luați bucata de os. Pe Shell 3, în SouthFarm, Carver care vă va face din bucata de os Helgak Flute. În Mold Forest prin ieșirea din dreapta ecranului (folosiți TAB) veți găsi planta. Folosiți Helgak Flute, planta se deschide și culegeți nectarul în Biolum Lantern. Mergeți în Bone Circle Village și fo-losiți Biolum Lantern Full pe stâlpi și-i veți elibera pe Underlost, șeful satului vi-l va da pe Badu.

Shell 7 (Disrupting Mining Operations)

Îl luați pe Badu și mergeți în Mold Forest la poarta care nu se putea deschide. Acum Badu va deschide această poartă, după care ajungeți în mina lui Doskias. La capătul acestui labirint vă veți întâlni cu Khaleb, care fuge, dar vă va lăsa o mică surpriză: înfruntarea cu Mining Helgak. Acesta nu poate fi înfrânt decât atunci când se deschide platoșa care-i acoperă capul și îl loviți cu vraja Summon Ouroboros (1000 HP).

Shell 6 (după ce se sparg Lenses)

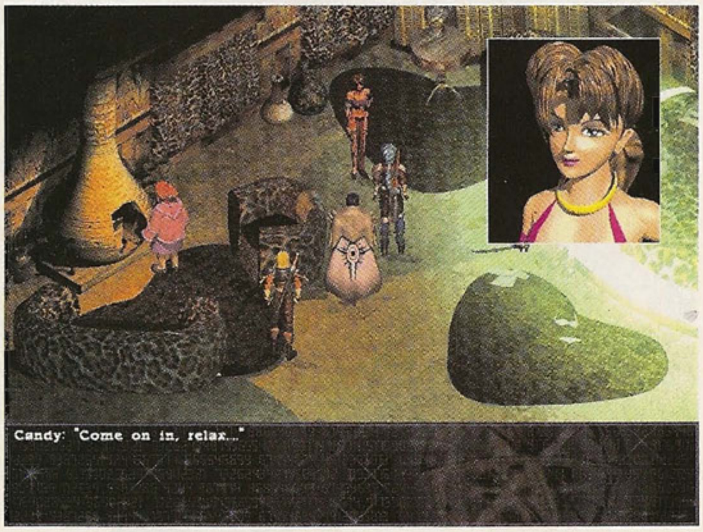
În Mountain Pirate Base East traversați nivelul, vă bateți cu pirații și treceți în partea cealaltă. Celelalte personaje sunt în Pranno.Aici luați Antidot Plant pe care o folosiți cu Mixing Bowl, cumpărat de pe Shell 4, dați grăunțe la pasăre (6). Tot din această bază dacă ieșiți prin partea de jos a ecranului (la nivelul superior) veți ajunge într-un peisaj cu zăpadă unde va trebui să bateți o creatură care păzește niște ouă.

Din Scumm Town secțiunea Barter Mall cumpărați Meat, iar din Shipping Docks culegeți chiar de la intrare Drill și cu Aryam furați Shipping Manifest pe care-l dați paznicului din fața ușii. În mlaștini, East Marsh (Steam Crab - 30HP) găsiți niște Leeches (lipitori) pe care le ademeniți cu Meat după care obțineți lipitorile (tot aici mai găsiți o pasăre și o hrăniți și pe aceasta [7]). În capătul la Swamp Mire vă veți întâlni cu Lobo, amicul lui Aryam. El vă spune că nu pleacă fără echipaj, care este ținut în captivitate pe insula lui Connor. În West Swamp găsiți Sleep plant, dați gaură cu Drill în oul găsit în munți și puneți planta găsită în oul găurit. Oul astfel obținut îl folosiți pe Helgak-ul din baltă care va adormi și veți putea aplica lipitorile pe el!

Vă întoarceți în Barter Mall, faceți tatuajul după care mergeți și vorbiți cu Lobo în Swamp Mire. Lobo vă va da o cheie (de la ușa din Shipping Docks) și un Flare (rachetă de semnalizare). În Shipping Dock, deschideți ușa și vă veți trezi că ajungeți în baza lui Connor. Aici, odată ajunși în bază, mergeți către ieșirile galbene care se văd pe hartă (TAB), iar după a doua ieșire va trebui să activați o manetă și se va lăsa în jos una din ușile metalice. Acum aveți acces spre altă ieșire galbenă unde veți folosi Flare și va ateriza Lobo și celălalt coechipier (vă sfătuiesc să-l luați pe Grubb, deoarece sunt și ceva roboți în baza lui Connor, iar el îi distruge cu ușurință!). Când vă veți întoarce se vor deschide alte două uși, veți trage de o altă manetă și dintr-un cufăr veți obține Blue Isle Key pe care o veți folosi în ecranul următor, la ușa care nu se deschidea mai devreme. Acolo veți găsi Red Isle Key cu ajutorul căreia deschideți ușa din ecranul următor. Urmează lupta cu Connor pe care nu aveți nici o șansă să o câștigați fără Grubb și skill-ul lui de repair. După ce-l veți învinge pe Connor veți obține Cell Keys (plus Kyra's Bless Fate Card) și mergeți la celulele unde a fost ținută și Maya și eliberați fetele și echipajul lui Lobo din celule. Mergeți spre ieșirea secretă unde vă așteptă nava lui Lobo cu echipajul complet.

Shell 1 (The Chosen Land)

În The Chosen Capitol mergeți întâi în West District, de unde, din container, obțineți Red Capitol Key pe care o folosiți în East District. Din East District eliberați toți oamenii ținuți captivi și luați Tank Engine din container. Acum nu mai rămâne decât să folosiți Tank Engine pe ma-



șinăria din Central District. Aici mai trebuie să trageți de o manetă, se va deschide o poartă, după care vă veți întâlni cu Gunnar, care vă spune să vă grăbiți ca să-l salvați pe Împărat.

Emperor's Palace

Party-ul va ajunge într-un ecran (pe care l-am numit de Referință), în care se pot observa cele 4 arii de trecere în alte ecrane. Mergeți pe prima la stânga, în fața ușii închise există două coridoare (care pornesc lateral) la capătul cărora găsiți câte o manetă. Trageți de manete și se vor deschide cele două uși, una după alta, urcați pe scări și veți găsi un container cu Blue Palace Key. Această cheie o folosiți în ecranul Referință pe prima ușă pe dreapta. Urmează un ecran în care va trebui să trageți de maneta ce este pe coridorul din stânga (se va deschide o ușă, respectiv cea spre scări). Mergeți în capătul coridorului și coborâți pe scări unde o luați în stânga (cum vă uitați la ecran) și veți mai găsi o manetă pe care o activați (se vor deschide două uși). Mergeți pe drumul ocolit până la scări, urcați, o luați înainte și va trebui să mai trageți de o manetă. Va trebui să vă întoarceți să activați din nou prima manetă trasă în acest ecran (cea care a facilitat accesul pe scări în jos). Salvați! Acum, drumul spre magul Albastru ar trebui să fie liber, mergeți la el și va urma o discuție între el și Maya. În luptă, magul va casta niște „bile" care au tendința să se deplaseze către personajele din grup. Dacă loviți una din bile cu 1/3 din forță, va ricoșa în direcția magului. Loviți câte o bilă cu fiecare personaj până îl atinge pe mag. Procedați la fel și cu celelalte două. Magul va mai casta încă trei bile, iar voi procedați la fel. După 5 castări ale magului îl veți distruge obținând Law Card și Red Palace Key. Vă întoarceți în ecranul Referință și mergeți unde ați găsit cheia Blue și folosiți cheia Red pe poarta de acolo. Veți fi așteptați „cu drag" de al doilea Mag, pe care-l învingeți cu Summon Marduk (Law+ Summon). El va lăsa în urma lui Slow Card și Yellow Palace Key, pe care o folosiți în ecranul Referință. În ecranul următor va trebui să activați patru manete pentru a avea acces la cel de-al treilea mag. Și cu acesta luptați cu ajutorul vrăjii Summon Marduk, dar nu uitați să distrugeți sferele de trei culori și, după ce-l învingeți, va lăsa în urma lui Green Palace Key. Această cheie se potrivește la ușa din capătul coridorului principal în ecranul de Referință. După ce asistați la moartea Împăratului (obțineți una din Core Keys) va trebui să îi mai omorâți încă o dată pe cei trei Magi. Cei din față sunt cei mai periculoși și merge să-i distrugeți cu Summon Marduk, după care, pe cel din spate, cu lovituri directe.

Shell 4 (Măștile pentru Mold Forest și sub-quest-ul Led-Grubb)

Eu m-am întors pe Shell 4 unde, de pe navă, i-am luat cu mine pe Grubb și Led și am mers la Ankaraan Capitol, unde m-am bătut cu gărzile și am obținut Lab Key. Am mai deschis și ușa cu Led și Grubb și, la momentul când Led este răpită, alegi să o ajuți, iar după luptă am primit câte o lovitură specială pentru fiecare (Tada! Cei doi se iubesc tare de tot!) - Acesta este un side-quest și nu este necesar pentru a termina jocul. Mergeți la laborator și deschideți ușa cu cheia găsită în oraș. În ecranul următor (aria de trecere din dreapta) veți activa două manete și într-o ladă veți găsi Breather Mask. Încă un Breather Mask îl găsiți în ecranul următor (aria de trecere din stânga) și Diamond Wheel pentru tăiat diamante. După ce aveți trei (3) Breather Mask călătoriți pe Shell 7 și îi dați omului de la Mining Ruins următoarele obiecte: Diamond Whell și Chorite, iar îl îți va da Chorite Lens.





Shell 3 (Eliberarea orașului Wind City)

Mergeți pe Shell 2 la Junk Yard și vă bateți cu roboții, de acolo obțineți Pipe și Grapling Hook. Pe Shell 7, în Helgak Cemetary, folosițti Grapling Hook pe carapacea de Helgak. Mai trebuie pe Shell 3 să vorbiți cu Layla (în munți), care vă va da Reservoir Key. Îl luați pe Lobo (obligatoriu) și deschideți poarta din Wind City (la Rezervor). Folosiți carapacea de Helgak și traversați apa până în pădure. Va trebui să folosiți ieșirea din dreapta sus (activați niște manete) și veți vorbi cu doi soldați din Holy Guard. După ce ieșiți, veți vedea că ați ajuns la Power Station și cu Lobo folosiți Chorite Lens pe cablul elctric. Acum, că alimentarea cu energie a orașului Wind City a fost oprită, vă puteți întoarce în ecranul următor, folosiți ieșirea opusă, activați două manete și ați ieșit din pădure (aici undeva mai există încă o pasăre [8]). O anunțați pe Layla că ați tăiat cablul, iar ea vă va întreba dacă sunteți gata să vă duceți în Library (nu uita să te realimentezi cu Core Relics și item-uri pentru Health), unde va trebui să vorbiți cu călugărul. Mai departe (în fiecare labirint este un singur drum și trebuie să acționați câte două manete) vor urma trei (3!!!) labirinturi și veți ajunge pe acoperiș unde este intrarea în nava Chosen. Urmează (bineînțeles) un clasic labirint cu două manete de activat după care vă veți întâlni cu Balcaam (unul din generalii lui Doskias) pe care-l „buliți" ușor cu vrăji, dar fiți atenți că are viață destul de multă (cam 1200 HP). În urma luptei, vă vor rămâne o droaie de experiență, bani și două Fate Cards: Achilles Hill și Affect All.

Shell 7 (Hell God Claw)

Pentru a nu întâlni un „bug" în Mold Forest este mai sigur să-i luați în party pe Maya, Lobo și Badu, iar Mayei îi puneți Breather Mask și intrați în ecranul din Mold Forest unde accesați ieșirea cea mai de jos!

În ecranul următor există trei ieșiri din care două sunt chiar în colțul ecranului (TAB). Dacă ieșiți prin colțul din dreapta veți găsi în container Red Village Key (obiect esențial) și alte obiecte utilitare cum ar fi Snake Tail (adaugă la Vitality). După aceea, mergeți prin ieșirea din colțul stânga sus unde veți folosi Red Village Key și tot într-un container veți găsi Blue Village Key. Vă întoarceți în ecranul precedent și accesați ultima ieșire rămasă. Aici veți deschide poarta cu ajutorul Blue Village Key și veți găsi Hell God Claw pe care-l combinați cu Core Key.

Shell 1 (Chosen Sewer Duct)

Veți merge la Aziz (Shell 2) ca să-i arăți Claw with Core Key și veți avea o discuție cu fata Împăratului Palatine, care vă va da Chosen Sewer Duct Key și vă va ruga să-i aduceți lui Aziz planurile de la Doomsday Device ca el să creeze un plan pentru a opri această armă. Din Chosen Sewer Duct ajungeți într-un ecran cunoscut, parcă, nu? Veți urca pe scări și din nou în ecranul referință. Buun! Acum este o ușă deschisă, unde se intersectează drumurile! Intrați în ecranul următor, activați (bineînțeles, vă era dor să mai trageți de niște manete, nu?) două manete și dintr-un container găsiți Green Palace Key, vă întoarceți, deschideți ușa și îl veți „kick ASS!" pe Khaleb care vă va lăsa Doomsday Device Plans! Înapoi la Aziz! Care, bineînțeles că vă trimite să vă bateți iar cu cine știe ce creatură!

Shell 6 (Dommsday Rift)

Aici, înăuntru, vă veți bate cu niște „creaturi" care vă blochează drumul și cu niște creiere care în momentul distrugerii lor vor exploda niște conducte (similar cu activarea manetelor pentru a deschide ușile!). După trei ecrane vă veți întâlni cu „boss-creature" căreia trebuie să-i distrugeți pe rând cei 4 lobi (atunci când se deschid). După aceasta va apărea Inner Brain pe care îl distrugeți (nu are mai mult de 1800HP!) și

obțineți, după luptă, Chaos Card. Vă sugerez în ambele lupte să folosiți Summon Simurgh. Mergeți în Scumm Town și vorbiți cu Managerul navelor din Shipping Docks, vă va da o cheie (Treasure Lair Key) și dacă veți da drumul la conductele de combustibil vă va furniza destule nave pentru a-i ajuta pe cei de pe Shell 4. Mergeți în Wind City (Shell 3) și luați Paint Spray (este lângă grafitti). Nu uitați să cumpărați și arme, armuri etc. Ca să fiți „băieți buni" puteți merge cu Led să reparați și globul Septerra care este stricat (în Library)! Înapoi la Aziz (Shell 2) îl veți întreba despre Tori. Mergeți și întrebați-l pe Uncle! Luați-l pe Corgan în echipă și la Factory va deschide portalul. The Watchers vă vor da Reformatting Disk pentru a-l opri pe The Mayor. În Smelting Complex folosiți Reformatting Disk pe computer. După secvența următoare veți fi în posesia Canal Key (din



World Bazaar - Shell 4). Vă întoarceți pe Shell 6 și în Pirate Base West mergeți în munți (de unde ați luat mai demult Helgak Egg!) și în ecranul următor folosiți Paint Spray pe forma luminoasă. În urma acestei acțiuni va apărea Guardian Curse (HP<1000 îl bateți cu Summon Gemma) și într-un container găsiți Pump Key. Folosiți Pipe și Pump Key pe pompa de combustibil din Pirate Base. Mergeți la Manager în Shipping Docks și el vă va da Dock Key. Acum aveți altă problemă și anume să găsiți piloți pentru nave în World Bazaar. Mergeți pe Shell 4 în World Bazaar în districtul Transport, cumpărați un Terarium, și folosiți Canal Key, veți intra în Lens Jungle. Aici găsiți un Healing Plant. Folosiți Terrarium pe planta de lângă raza de lumină, introducând ce ați obținut în gaura din perete și, în final, culegeți Optic Vine.

Chosen Ruins (Shell 6)

Puneți Optic Vine în tabloul de comandă și deschideți ușa, veți găsi o pasăre căreia îi dați o grăunță (9). În primul labirint, într-un container găsiți Speed Fate Card, iar în al doilea labirint activați manetele ca să ajungeți tot la un container unde se află Red Temple Key. Mergeți în ecranul precedent și folosiți cheia obținută mai devreme, activați maneta (coboară podurile!) și vă croiți drum până la aria de ieșire următoare. În acest ecran veți activa o manetă și găsiți Chosen Talisman și Cloak Fate Card. Atenție la creaturile Vampyre (700 HP) care dau cu vrăji destul de „nasoale"! Vă întoarceți la Factory pe Shell 2 unde Layla va fi reînviată, dar ca Watcher.

Draxx Curse

Mergeți pe Shell 7 la Mining ruins și în inventory folosiți Helgak Flute pe Bowl with Plant, veți obține antidotul pe care-l dați bătrânului. El vă va da 2 Explosives și Pick Axe. Vorbiți cu General Campbell în SouthFarm, care vă va da încă un exploziv. Înainte de toate mergeți cu Lobo în party și luați din Jinam Battleship Jinam Secutity Pass. Îl luați în party pe Aryam și mergeți în Graveyard și distrugeți cele 2 uși cu explozibil. În Catacombe urcați și trageți de manete ca să aveți acces în al doilea ecran. Acolo veți găsi Catacomb Red Key în încăperea de jos-stânga. În următorul ecran veți activa niște manete (unele chiar de două ori) și veți găsi Curse Fate Card și Vampire Fate Card. Mergeți pe unde s-au deschis cele două uși și veți găsi unde să folosească Aryam și a treia încărcătură explozivă!

Jinam Underground

Primul va fi Control Lab, activați două manete și într-un container găsiți Red Jinam Lab Key. Următorul pe listă: Research Lab, folosiți cheia roșie, activați două manete și ați ajuns la alt container cu Blue Jinam Lab Key.

În Main Lab veți mai activa încă două manete, folosiți Jinam Security Pass (cea pe care a găsit-o Lobo) și vă veți bate cu Draxx care va lăsa în urma lui Secret Weapon. În catedrală îi arătați lui Watcher Layla, Secret Weapon și veți împărți grupul în două echipe.

Înapoi pe Shell 4 (a doua încercare de oprire a lui DDD - DoomsDay Device)

Mergeți pe Shell 4 și în Bounty Hunter District și vorbiți cu cei doi de afară despre nave. Primul îl veți învinge pe generalul Alisei (HP=1000) cu party-ul lui Corgan, totuși generalul distruge Secret Weapon. Imediat după aceea vă veți întâlni cu Alisa (fiica Împăratului Palatine, HP-1500, Summon Marduk) și după victorie obțineți Imperial Seal și Joker Fate Card. Puneți împreună Imperial Seal cu Chosen Talisman. Mergeți și vorbiți din nou cu Watcher Layla.

Kyra's Mirror

Mergeți în orașul Gregor (Shell 5) la cei care au ajutat-o pe Maya. Discutați cu Fergus care vă va da Ankaran Subway Key. Dacă tot sunteți aici dați grăunțe și păsării care este aici. Mergeți la Old Highway și intrați în Subway, luați-o pe intrarea din dreapta și deschideți ușa din capătul tunelului. Din acest ecran există două ieșiri în două labirinturi și în fiecare veți găsi câte o cheie Blue și Red pe care le folosiți pentru a deschide ușile din primul ecran. Vă veți bate cu Connor, el lăsându-vă Kyra's Mirror Frame. OK! Mergeți înapoi la Watcher Layla, îi arătați frame-ul și vă va trimite să găsiți Doric Ore (vă aduceți aminte unde îl găsiți? Badu a râcâit peretele în peșteri!). Deci, înapoi pe Shell 7 și în West Mountain caverns folosiți Pick Axe și obțineți Doric Ore. Core Lens și Doric Ore le dați lui Village Chief (Underlost!) în Bone Circle Village. Acum mai trebuie să duceți produsul creat de Village Chief în Mining Ruins la bătrân. Combinați Frame-ul cu Mirror Surface și aveți Kira's Mirror.

Lost City of Marduk și Twin Daemon Swords

Înapoi pe Shell 4 (intrați din Shipping Transport) în locul unde era raza de lumină. Puneți Terrarium with Leaf în gaura din zid și folosiți Kyra's Mirror pe raza de lumină (aici veți găsi ultima pasăre - 10 - mergeți pe Shell 3 la turnul cu trei semne de întrebare!). Parcurgeți cele 4 temple (Earth, Water, Fire și Air), iar la Boss Monster (creatura mare) folosiți vrăji opuse elementelor: Earth(Fire); Water(Air); Fire(Water); Air(Earth). În urma fiecărei lupte veți obține câte o cheie, deci, cu cele 4 chei deschideți cele 4 porți din Temple of Marduk și cu Talismanul ușa templului, veți găsi Twin Daemon Swords pe care le echipați la Selena și Corgan. Vă întoarceți la Layla.





Shell 2 (Nava lui Doskias)

Grupul tău, odată ajuns acolo, se va împărți în trei grupuri. Primul grup: Grubb, Badu, Runner. Mergeți cu ei și veți găsi următoarele chei în această ordine: Red FS Key, Blue FS Key. Blue FS Key o veți obține în urma unei lupte cu Generatorul, în care trebuie să loviți manetele din centru si să distrugeți creierele din bio-containere. Din acest moment veți continua cu Lobo, Aryam și Led. Cu acest grup veți găsi Yellow FS Key și vă veți bate cu un al doilea Generator. Treceți la party-ul Maya, Selena și Corgan. Cu aceștia tot înainte și urmează bătălia cu Doskias, nu înainte de a-l învinge pe Khaleb! Vă urez baftă și sper să vă placă filmul de sfârșit (mie mi-a plăcut foarte mult pentru că lasă loc de *Septerra Core 2*!).

Lobo sub-quest (cura pentru Jinam Plague)

Îl luați pe Lobo în party și mergeți la Jinam Battleship (Shell 5). Lobo va reuși să descarce informațiile necesare pentru Jinam Plague de la tancurile de reîncărcare pentru soldații Jinam. În orașul Gregor mergeți și vorbiți cu Malcolm (cel care v-a dat sabia lui Corgan mai demult) și veți rezolva și boala Jinam.

Corgan-Selena sub-quest (Corgan se va împăca cu Selena)

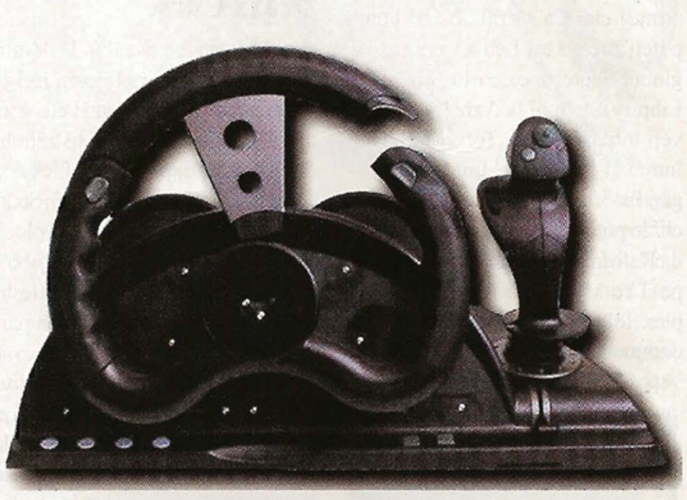
Armstrong Seal se află în Outlaw Canyon unde este o ușă pe care Selena știe să o deschidă. Mergeți în cimitirul din Armstrong (Shell 3) și vă bateți cu monstrul (atenție că e „groasă" treaba cu băiatul rău!).

Eh, ce ziceți? V-a plăcut? Mie da, chiar aș putea spune că *Septerra Core* este unul din favoritele mele. Vă aștept la *Septerra Core 2*, care, chiar de aș avea 50 de ani și barba până la brâu, tot eu o să-i fac walkthrough-ul. Uite-așa, de-al naibii!

K'shu

JOYRIDER PRO

Iată câteva produse inedite care au apărut la redacție pentru a fi testate pe standul de probă. Să vedem ce surprize ne-au oferit de-a lungul testării lor.



Pachetul Joyrider Pro este o realizare mai puțin obișnuită, deoarece combină patru accesorii într-unul singur. Volanul propriu-zis este format din trei părți, dintre care una se poate îndepărta. În funcție de dispunerea celorlalte două, volanul se poate modifica în manșă sau ghidon, nefiind necesare eforturi fizice sau cerebrale deosebite. Nou la acest model este și joystick-ul inclus în pachet, fiind astfel unul din puținele produse de acest gen. Acesta poate fi folosit împreună cu cele două componente amintite mai sus, sau separat. Producătorii susțin faptul că această creație a lor este unică, nemaiexistând alta care să îmbine toate aceste trăsături într-un singur model.

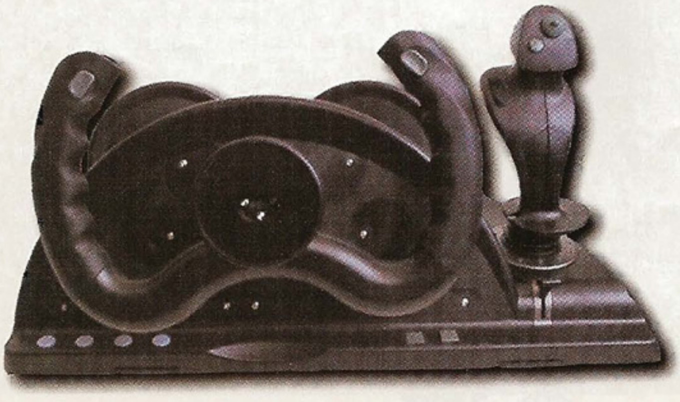
Trecând la testul de bază, cel al jocurilor, se poate afirma că acest produs conferă o satisfacție inedită, generând senzații mult mai puternice față de orice alt produs de acest gen. Acest lucru se datorează în cea mai mare parte reconfigurării lui în cele trei moduri. Manșa poate fi folosită la simulatoarele de avioane, cum ar fi F16 sau altele de acest gen, iar ghidonul la simulatoarele de motociclete precum Motocross Madness, Racer 500, Moto Racer 2 etc.

Joystick-ul își dovedește și el utilitatea în jocurile de tip FPS sau în simulatoarele de avioane, unde această combinație de manșă-joystick este ideală. Prezintă în vârf un hat optdirecțional iar în partea anterioară un trăgaci. Din cauza așezării din construcție a joystick-ului în partea dreaptă, sunt defavorizați jucătorii stângaci.

Combinația dintre aceste accesorii reprezintă punctul forte al volanului, conferind un feeling foarte apropiat de realitate; simulatoarele de zbor jucate cu acest device devin foarte realiste, elementul lipsă fiind mișcarea efectivă.

Grip-ul volanului este destul de bun, fiind totuși dezavantajat de diametrul său, care ar putea fi mai mare iar grosimea ar putea îndeplini aceeași condiție. La acest capitol gusturile diferă însă de la om la om. În ceea ce privește simulatoarele de tip raliu sau F1, reacția volanului este rapidă însă cursa mișcării ar putea fi mai mare. Deși nu este realistă, această limitare a mișcării este favorabilă în timpul raliurilor, cu toate că această cursă a mișcării este puțin cam ciudată. În ceea ce privește FPS-urile, după lungi ore de jucat, există posibilitatea ca atunci când ții joystick-ul în mână, să mai tragi câteodată și cu cealaltă mână de volan.

În partea dreaptă a volanului se mai află, pe lângă joystick, și un throttle, realizat cam superficial, care servește numai simulatoarelor. Volanul mai conține 10 butoane care pot fi folosite în diverse funcții iar un comutator setează tipul de configurație al acestuia. Sistemul de prindere nu include decât două cleme care se fixează de marginea mesei. Din cauza bazei destul de mare, acest mod de prindere reprezintă un minim suficient. Din nefericire nu există și ventuzele care ar amplifica efectul de stabilitate, necesar în jocurile mai „nervoase". Pachetul cuprinde și nelipsitele pedale, una pentru accelerație și una pentru frânare. Suprafața de sprijin este mică, în comparație cu alte modele, însă, cu toate acestea, garantează stabilitatea în timpul acțiunii. În ceea ce privește modul de instalare, acesta este accesibil oricărui gamer. Ca și majoritatea volanelor actuale, conține un software care intră automat în procedura de configurare și realizează majoritatea muncii, care trebuia făcută mai de mult manual, scutind astfel utilizatorul de o pierdere inutilă de timp. Volanul se configurează ușor, ca un joystick cu 3 axe și 4 butoane, interfața fiind de asemenea de gameport. Odată instalat apare o icoană pe desktop de unde se pot accesa proprietățile volanului.



Pe lânga atuurile sale, modelul prezintă din păcate și puncte slabe. Unul din acestea este reprezentat de sensibilitatea volanului, acest fapt fiind un minus pentru un jucător mai mult sau mai puțin „maniac". Cât pentru unul care „trăiește" intens jocurile și acționează în consecință este și mai puțin recomandat să-l bruscheze pentru că (și nu râdeți) există posibilitatea să se trezească cu el în mâini, în timp ce el încearcă să-și continue jocul. Desigur că am exagerat puțin, dar este necesară o atenție deosebită, când volanul se desface în manșă și mai ales atunci când ia forma de ghidon. Un alt minus este ergonomia, adică produsul nu este perfect din punct de vedere calitativ. Pe cutie, în toate pozele, modelul apare echipat cu niște indicatoare, dar în mod surprinzător după deschiderea acesteia se constată că indicatoarele sunt niște simple abțibilduri care se lipesc în locurile respective. Lipsa force feedback-ului este un alt punct slab, deoarece produsul ar fi fost foarte bine completat de aceasta trăsătură. Volanul în general lasă o impresie bună, datorită atu-urilor sale, care îl clasează într-o gamă foarte redusă deocamdată de accesorii de acest gen. Cel mai interesant lucru este prețul foarte redus pentru un aparat de acest gen și care-l face accesibil unei foarte largi game de utilizatori.

Dr Warp

Producător: Zykon
Distribuitor: Comrace Computers
Tel: 051 - 433400
Fax: 051 - 433413

FORMULA FORCE GT



Thrustmaster a început să devină încet-încet un nume de referință printre producătorii de accesorii multimedia, apucând un curs ascendent spre elită. Modelul testat de noi, Formula Force GT, este chiar foarte reușit. Suportul și mărimea volanului sunt optime pentru un birou obișnuit (în sensul de masă de lucru, deoarece nu am auzit să aiba cineva volan la birou/serviciu; de fapt, dacă eu aș avea o secretară i-aș instala un astfel de volan „la birou" și aș pune-o să joace Solitaire cu el), astfel că un utilizator nu are nevoie să aloce mai mult spațiu decât este necesar. Designul autentic, cursa lungă și grip-ul confortabil al volanului reduc oboseala din timpul unei acțiuni mai îndelungate.

Motorul puternic al force feedback-ului furnizează efecte atât intense cât și subtile pentru un realism desăvârșit. Imaginați-vă că în anumite cazuri din timpul jocului, cum ar fi intrarea într-un parapet, trecerea peste o porțiune de ulei sau gheață, volanul dumneavoastră se zgâlțâie în așa hal încât pur și simplu senzația o întrece câteodată pe cea din realitate. Nu numai că urmăriți acțiunea, ci și participați total la ea.

Software-ul permite utilizatorului o instalare rapidă și ușoară cât și configurarea și testarea volanului pentru jocurile favorite. Portul pentru instalare poate fi atât unul serial cât și unul USB.

Prinderea se face cu minimenghinele de marginea mesei. Sistemul de prindere este unul dintre cele mai bune și cele mai rapide. Volanul se fixează bine de masă



datorită mărimii celor două menghine din plastic, obținându-se o stabilitate indispensabilă pentru a putea profita într-adevăr de volan.

Ce altceva ne mai oferă acest model de volan? Cele patru butoane dispuse pe el au devenit un standard în ziua de azi. Ele permit schimbarea direcției în jocuri sau pot fi folosite și în alte funcții.

Schimbătorul de viteze este fabricat din oțel, fiind o dovadă a calității materialelor, mânerul fiind acoperit de o textură de plastic. Este astfel perfect pentru jocurile de tip raliu sau F1.

În ceea ce priveste pedalele, acestea au fost poziționate într-un unghi foarte comod, astfel că apăsarea lor se realizează înainte, comparativ cu alte modele unde apasarea se realizeaza în jos. Ambele au un design distinct cu o tensiune elastică și o mișcare individuală care diferă în timpul jocului. Timpul de reacție atât al volanului cât și al pedalelor este foarte bun. Testarea produsului la jocurile *Need for Speed Hot Pursuit* și *Star Wars Pod Racer*, a indus o adevarată transă, timpul acordat acestui capitol fiind „o țâră" extins.

Diferența față de alte modele este destul de mare. Fanii raliurilor cât și jucătorii ocazionali se vor îndrăgosti de Force GT. De ce altceva mai este nevoie ca să vă luați adio de la cursele la care folosiți tastatura? Adică de la folosirea tastaturii, nu de la curse...

Dr Warp

Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubisoft România
Tel: 01 - 2316769
Fax: 01 - 2316766

TRACKMAN MARBLE WHEEL

Logitech, o firmă de renume în domeniul accesoriilor de genul mouse-urilor, trackball-urilor, revine în atenția noastră cu un „guzgan" mai puțin obișnuit. Acesta are o bilă pe cocoașă, deci face parte din familia trackball-urilor reprezentând o alternativă la mouse-urile binecunoscute.

Senzația percepută la folosirea lui este neobișnuită datorită designului inovativ, ieșit din comun. Bila este situată confortabil la nivelul degetului mare al mâinii drepte, stângacii fiind defavorizați din această cauză. Rezoluția este foarte mare, producătorii folosind o tehnologie optică în construcția lui. Operațiile de scrolling și zooming sunt facilitate de rotița care este prezentă pe mai toate pointing device-urile apărute în ultimul timp.

Pentru cei ce nu au folosit niciodată un produs asemănător, adaptarea este destul de dificilă la început dar pe măsura folosirii lui se observă avantajele pe care le oferă acest sistem în care se mișcă numai mâna pe bilă, suportul fiind nemișcat.

Manualul este tradus în 12 limbi și conține o broșură care avertizează în mod ferm utilizatorii asupra riscurilor care pot apare de-a lungul folosirii incorecte a diverselor accesorii de calculator. Se atenționează astfel asupra unei folosiri corecte a înălțimii scaunului, a unghiului de înclinare a tastaturii, a grosimii „corecte" a pad-ului de mouse, a ținutei corespunzătoare a picioarelor și a umerilor etc. Cine își dorește să fie dat ca exemplu în ceea ce privește poziția în întrebuințarea calculatorului se poate referi foarte bine la acest manual unde va găsi aproape tot ce îi dorește sufletețul.

De câte ori nu vi se întâmplă ca atunci când folosiți un mouse să vă ramână cursorul blocat pe ecran? Soluția este una singură: să îl întoarceți și să îl desfaceți. Ceea ce găsiți înăuntru nu este tocmai plăcut. Dacă sunteți un utilizator înrăit, există posibilitatea ca acest fenomen să se repete de 2-3 ori pe lună. Din acest punct de vedere, track-



ball-ul se deosebește mult față de orice mouse, deoarece nu trebuie curățat periodic. Totuși, în momentul în care culoarea bilei începe să se închidă, este indicat să îi aplicați un „frecuș".

Conectarea nu se realizează din păcate pe un port serial, numai printr-un port de PS/2, eventual USB, care însă este prezent pe toate plăcile de bază ATX. Utilizatorii care au calculatoare mai vechi nu pot beneficia de trackball, motivul fiind tocmai această cauză.

De asemenea este de menționat și garanția de 5 ani a produsului, care este mai mult decât suficient pentru majoritatea utilizatorilor.

Dr Warp

Producător: Logitech
Distribuitor: Best Computers
Tel: 01 - 3147698
Fax: 01 - 3147699

GUILLEMOT MILLENIUM 3D INCEPTOR



În zilele timpurii ale PC-ului lucrurile erau cu totul altfel. Joystick-urile se conformau unui design simetric şi simplu care se potrivea fiecărei mâini. Întrucât jocurile au luat o amploare foarte mare şi nevoia unor periferice îmbunătăţite a crescut la rândul ei, producătorii au răspuns cu nişte modele din ce în ce mai sofisticate, ale căror curbe sinoase, butoane revoluţionare şi mânere construite ergonomic au făcut ca modelele timpurii să rămână de domeniul istoriei.

Modelat după controller-ul rotaţional manual (RHC) produs de **Thrustmaster** pentru simulatoarele navelor spaţiale de la NASA, Guillemot Millennium 3D Inceptor este primul joystick digital care încorporează o tehnologie cu reflecţie optică. Această tehnologie elimină problema controlului rigid, jocurile de calculator putând fi acum jucate cu toată precizia şi sensibilitatea care sunt necesare în simulările spaţiale. Tehnica RHC este folosită în centrul spaţial Johnson de astronauţi pentru a simula aterizările dificile precum şi în simulările de pe orbită pentru a-şi perfecţiona tehnica de manevrare a navelor spaţiale.

Tehnologia ThrustMaster DirectConnect, 100% digitală, procesează mişcările şi acţiunile butoanelor instantaneu, după care transferă aceste comenzi tot digital spre calculator la o viteză foarte mare, cu toate că în acest proces este folosit un gameport standard. Cu acest joystick am putut spune „adio" întârzierilor în comenzi şi meciurilor pierdute.



Millennium 3D este proiectat să accelereze toate acţiunile, fiind destinat jocurilor de luptă, simulatoarelor de avioane şi a altora de acest gen. Mişcările mâinii sunt instantaneu vizibile în jocuri, iar controlul este total - uitaţi de limitările altor joystick-uri şi plasaţi comenzile de joc acolo unde le doriţi. Puteţi folosi programul inclus ThrustMapper pentru a defini şi crea propriile configurări pentru diverse jocuri; software-ul joystick-ului conţine însă fişiere preconfigurate pentru cele mai multe jocuri populare şi nu necesită alte lucruri pentru programare. Baza masivă se ancorează ferm de suprafaţa de joc, mişcarea acesteia fiind foarte dificilă. Atât cele şase butoane cât şi hat-ul 4-direcţional sunt programabile. Deşi poziţionarea rotiţei este un impediment pentru unii gameri, acest model se poate manevra foarte bine; cu atât mai mult, beneficiază de force feedback care devine un element necesar la game controller-ele moderne. O idee interesantă reprezintă al doilea buton de acţiune care este amplasat lângă trăgaci.

Mai aveţi nevoie de un sistem de operare Windows 3.1 (care deşi este specificat, nu prea văd ce jocuri aţi putea juca în el astfel încât Millenium 3D să constituie un avantaj; n-am încercat, dar s-ar putea să aibă suport pentru Minesweeper) sau Windows 95 şi un port pentru jocuri. Instalarea este şi ea simplă: se introduce mufa în port, se alege opţiunea FC din Windows 95 şi totul este gata setat. Sunteţi gata pentru a intra în lumea raliurilor sau a altor simulatoare - decizia aparţine fiecăruia.

Referitor la accesoriile de acest gen, USB-ul este un nou standard de conectare menit să schimbe complet felul în care perifericele sunt conectate la calculator.

Thrustmaster a introdus un joystick mai puţin obişnuit, inovativ şi totodată realist, furnizând gamerilor senzaţii entuziaste atât la sol cât şi în aer (în cazul în care jucaţi suspendaţi). Designul ergonomic, înfăţişarea agreabilă şi tehnologia de excepţie demonstrează încă o dată faptul că firma Thrustmaster îşi menţine renumele în domeniul accesoriilor de calculatoare.

Dr Warp

Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubisoft România
Tel: 01 - 2316769
Fax: 01 - 2316766

THRUSTMASTER FUSION GAMEPAD

Alt produs **Thrustmaster** este şi gamepad-ul Fusion. Este destinat jocurilor dinamice cum ar fi simulatoarele de fotbal, cele de tip raliu sau F1 şi celor de aventură. Modelul încorporează un procesor RISC care controlează toate funcţiile.

Gamepadul Fusion are un D-pad optdirecţional care poate înlocui chiar şi cursorul de mouse. Producătorii au găsit interesant să plaseze cele două butoane de acţiune dedesubtul gamepadului. Celor opt butoane rămase li se pot atribui mai multe funcţii, chiar dacă acest lucru se realizează la fiecare în parte, aceasta fiind asigurată de software-ul livrat. Grip-ul confortabil este realizat de mânerele cauciucate, care oferă „o senzaţie de siguranţă şi un plus de dynamism".

Instalarea, destul de simplă, ca la majoritatea produselor de acest gen, permite să alegeţi între un port USB sau un gameport standard. CD-ul inclus în pachet mai include şi o demonstraţie la binecunoscutul joc *Tomb Raider II*, unde acest produs îşi dovedeşte pe deplin utilitatea.

Lipsa force feedback-ului şi a unui design mai atrăgător reprezintă punctele slabe ale acestui produs.

Acest gamepad este răspunsul la dorinţele unui gamer nervos, care îşi doreşte să facă lovituri speciale în Mortal Kombat „cu degetul mic".



Dr Warp

Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubisoft România
Tel: 01 - 2316769
Fax: 01 - 2316766

Aveți probleme?

Noi vi le rezolvăm!

Tand Alex din Maramureş:

Dacă este să îmi cumpăr un accelerator 3D mediu pentru FPS, simulatoare auto şi fotbal, ce anume îmi recomandaţi?

O placă Riva TNT sau Vanta ar fi o alegere destul de ieftină. Atenţie însă, dacă joci fotbal cu ea să nu o loveşti tare, s-ar putea să se strice.

Bălan Adrian din Râmnicu Vâlcea:

Voodoo face echipă bună cu S3-ul pe un PC?

Voodoo I şi Voodoo II reprezintă o combinaţie bună din punct de vedere grafic al unui calculator, însă nu reprezintă o soluţie pentru multă vreme datorită cerinţelor tot mai mari pe care le necesită jocurile. Recomandat este un upgrade spre o placă mai performantă. Există totuşi o problemă cu unele plăci S3 care este rezolvată cu ajutorul unui patch de pe site-ul 3Dfx.

Schlangen Andrei din Câmpina:

Mai este bun de ceva un Cyrix la 200 MHz cu 32 MB RAM şi o placă video S3Virge cu 2 MB? Dacă nu, ce upgrade este necesar pentru simulatoarele de zbor, strategie, racing, NFS?

Procesorul este destul de slab, mai ales coprocesorul, şi ţi-ar trebui mai multă memorie RAM. Problema cea mare este însă placa video, care reprezintă în configuraţia ta elementul cel mai slab. Nu poţi să joci nici un joc mai „adevărat" fără un accelerator 3D. Îţi recomand o NVIDIA Vanta, însă o să ai nevoie şi de o placă de bază cu un slot AGP.

Radu Costan din Cluj:

Dispun în medie de 20 milioane lei; ce configuraţie îmi recomandaţi care să includă o imprimantă şi un accelerator grafic?

Cu banii de care dispui îţi poţi cumpăra o configuraţie bună. În primul rând îţi recomand un monitor de 15", un procesor la 400 MHz (Mendocino), cu o placă de bază BX, 128 MB RAM, un Harddisk între 10- 15 GB (7200 de rpm) şi o placă video Riva TNT 2 ULTRA. La imprimantă, trebuie să alegi între laser şi inkjet întâi.

Marius Negoiţă aka Goliath din Piteşti

Am un Pentium la 233 MHz şi aş vrea să-i mai cumpăr un procesor. Ce îmi recomandaţi: AMD sau Pentium (la 400 sau 450 MHz)

Dintre acestea alegerea ar fi un Pentium II la 450 MHz. Dar cam la acelaşi preţ, sau chiar mai ieftin, îţi poţi găsi un Celeron la 500 MHz, care este mai rapid.

Iorga Mihai din Mioveni

Ce placă acceleratoare 3D îmi recomandaţi pentru NFS 4?

NFS 4 nu este un joc care să necesite o placă „ultimul răcnet". Cu o Riva TNT 2 merge perfect, adică nu o să ai sacadări de nici un fel, bineînţeles, dacă procesorul tău este suficient de bun.

Creţu Eugen din Bucureşti

Am următoarea configuraţie: un K6 II la 300 MHz, 32 MB RAM, 3,2 GB HDD. Ce upgrade mi-aţi recomanda în limita a 200 USD?

Nu ai scris nimic de placa video. Dacă ai una slabă, atunci investiţia ar trebui să meargă în direcţia asta. De asemenea trebuie să mai adaugi memorie, nu numai pentru jocuri, dar şi pentru celelalte aplicaţii din Windows. 64 MB RAM sunt un minim necesar. În ceea ce priveşte procesorul, poţi să-i faci overclocking, asta numai dacă eşti un utilizator care are cunoştinţele necesare în domeniu. Nu este foarte greu şi te scuteşte de o investiţie.

Sasu Nicu din Câmpul Lung Moldovenesc

Placa video Voodoo Banshee realizată de firma GigaByte este mai bună sau mai slabă decât cea de la Creative Labs?

Voodoo Banshee realizat de firma GigaByte este în principiu mai bună decât cea de la Creative Labs. În general, nu îţi recomand o placă Voodoo Banshee.

De la un cititor fără nume

Am un procesor AMD K6 II la 300 MHz, 32 MB RAM, o placă video S3 de 2 MB, un CD-ROM 2X, un monitor de doi ani şi vreo 2 milioane lei pentru o placă video mai bună. Ce mi-aţi recomanda?

Ţi-aş recomanda o placă video Riva Vanta cu 16 MB, însă cred că te costă ceva mai mult de 2 milioane lei. Poţi să îţi iei una cu 8 MB, care se încadrează.

Suia Daniel Ioan din Bistriţa Năsăud

Ce aţi alege între următoarele procesoare: un P II la 400 MHz, un K6 III la 450 MHz şi un Mendocino la 500 MHz?

Din punct de vedere al raportului performanţă/preţ, cea mai bună alegere este un Mendocino la 500 MHz.

Flintoacă Bogdan din Bârlad

Dintre cele două configuraţii menţionate de tine este de preferat ultima. Diferenţa pe care o simţi este mult mai mare la memorie, adică 128 MB RAM faţă de 64 MB RAM, comparativ cu placa video. Memoria în exces reprezintă un atu pentru orice configuraţie. Revenind la placa video, poţi să stai liniştit pentru că Riva TNT2 cu 16 MB este o placă bună deocamdată şi te mai ţine vreo şase luni fără probleme.

Chiotoroiu Adrian din Prahova

Merită să-mi iau Maxi Gamer Xentor cu 16 MB? Cât costă şi de unde pot să-l iau? GA 622 este atât de bună pe cât se spune (70 fps în Quake III pe 800 x 600) dar la rezoluţii mai mari tot la fel de bine se descurcă?

Preţul depinde de la un ofertant la altul. În medie costă cam 120 USD (fără TVA) şi dacă te decizi asupra ei o găseşti la UBI-Soft România. GA 622 este într-adevăr o placă bună şi este şi mai ieftină ca Maxi Gamer Xentor. Şi în rezoluţii mai mari decât 800 x 600 se descurcă bine.

Toader Vlad din Bucureşti

Care placă video este mai bună: NVIDIA RIVA TNT 2 sau 3DFX VOODOO III?

Aici depinde un pic de ce anume vrei. În unele jocuri este ceva mai rapidă placa Voodoo III, însă pe total ţi-aş recomanda Riva TNT 2.

Zsolt din cluj Napoca

CD-urile se pot şterge? Dacă da, cum?

Se pot şterge numai CD-urile rescriptibile, pentru a fi rescrise ulterior. Dezavantajele sunt că nu orice CD-ROM le citeşte, nu orice CD-Writer le scrie şi costă mult mai mult decât un CD-R normal.

Brahonschi Dănuţ

Cu un procesor AMD K6 II la 266 MHz şi cu o placă ATI RAGE de 4 MB pot juca jocurile 3D la fel de bine ca şi când aş avea un Pentium II la aceeaşi frecvenţă?

Diferenţa este mică, cu un Pentium II obţii ceva mai multe cadre pe secundă, însă calitatea rămâne tot scăzută.

Pot lega două calculatoare în reţea pe o distanţă de 1 km?

Poţi să le legi prin cablu. Aceasta este metoda cea mai ieftină. Problema este că dacă le legi printr-un cablu BNC, la fiecare 180 m îţi trebuie câte un repeater. Dacă le legi printr-un cablu UTP îţi trebuie câte un repeater la fiecare 90 m.

Alexandru Maftei din Nehoiu?

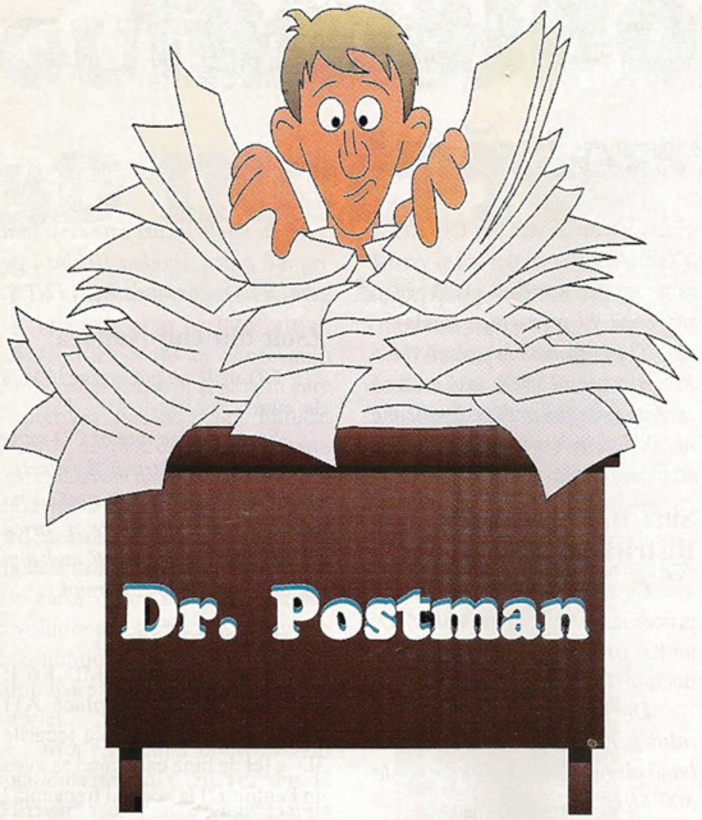
Am o placă video cu 4 MB. Aş vrea să-mi fac un mic upgrade constând într-o placă ceva mai performantă (visez o Riva TNT 2).

O placă video Gigabyte GA 622 ar fi o soluţie bună sau eventual o placă Vanta care este mai ieftină.

Stoicescu Mihnea din Ploieşti

Îmi merge Age of Kings la perfecţie pe următoarea configuraţie: P II - 300 MHz, 32 MB RAM, Voodoo II?

Configuraţia pe care o ai nu ar trebui să prezinte nici o problemă şi în consecinţă jocul menţionat ar trebui să meargă, aşa cum zici tu „la perfecţie". Singura problemă care ar putea interveni este dimensiunea memoriei. Din păcate, n-am încercat Age of Kings decât pe 64 MB.



Este din nou vorba de Mike, care vă dă bătăi de cap şi-n numărul de februarie şi care a trebuit să facă faţă unui val de scrisori care a invadat redacţia. A reuşit să răspundă cititorilor doar după ce a înotat vreo două zile printre munţi de plicuri. Era cât pe ce să se înece, mai ales că au fost câteva scrisori care... i-au stat în gât, în timp ce altele s-au dus direct la inimă. Desigur, a dat şi de interminabile liste de cerinţe/doleanţe/pretenţii/vise, pe care a fost nevoit să le ignore. Vă daţi seama că la zeci de scrisori nu şi-a putut permite să lectureze cărţi de bucate şi calendare. Dar prea multă vorbă scrisă degeaba strică... E vremea să (vă) citiţi.

P.S. Ortografia vă aparţine!

Cu ocazia Sărbătorilor de Iarnă

Vă doresc multă sănătate, numai bine, să vi se împlinească toate dorinţele şi să vă primiţi cadourile pe care i le cereţi Moşului, să fiţi cuminţi, să ne faceţi daruri multe şi frumoase (joace şi reviste de calitate) şi La Mulţi Ani! Să ne „vedem" cu bine în 2000, ultimul an al acestui mileniu!

Andreea

[Un an nou fericit şi ţie! Mulţumim pentru felicitare. În rest, fără comentarii. Mă bucur că mai există şi oameni normali pe lumea asta.]

Bună noaptea, (sau ce perioadă a zilei o fi, e totul =)

shi salve mă băieţilor (şi în special colegului de zodie şi nume, pe care-l voi înjura mai târziu, Snake).

Pentru început mărturisesc că vro' 4 luni (din august, dar la cum evoluează totu' sunt 4 luni) n-am mai ochit revista, deci sunt total afară.

1. Ce d—u' e aia CPU Mendocino? [E un procesor. Fără procesoare calculatoarele nu funcţionează. Vezi, ai mai învăţat ceva nou pe ziua de azi!]

2. De ce se dă Snake aşa jmeker? [Se scrie „şmecher". Snake se dă Şmeker pentru că-i plac semnele tale de întrebare.]

3. De ce e browseru kaputt? [Ich weiss nicht.]

4. Care de la voi moare după flight-sim-uri (ev. elicopter)? Îl provoc la duel! [Adică dai cu mănuşa în mine? Să vezi când oi da eu cu AMRAAM-ul în tine de-o să vezi numai HELLFIRE-uri în faţa ochilor. Touché!]

5. Ce-i cu „Apropo"-ul de pe PRO Tv? [E o emisiune pentru oameni care vor să mai ştie ceva despre IT.]

Gata întrebările. [Phew!] Vin sugestiiiiile (Buf!... Auci!) [Te pricepi la interjecţii, nu glumă!]

1. De unde aţi luat doctoratu' la Postman? (eventual spuneţi facultatea). [Cum? N-ai auzit de Universitatea LEVEL - Braşov?]

2. Bă Snakishorule, multe aere îţi mai dai. [Urmează o frază prea vulgară ca să o pot reda.] Ce te dai asha mare la NFS? Pune un demo pe CD (de NFS3, că pe 4 nu-l am acum) că nu aş vrea să te jignesc spunându-ţi cuvinte elegante. [Vino la redacţie dacă rezişti la muşcături veninoase în zonele moi şi dorsale.]

3. Who (the f-k) is Gray? M-i se pare cunoscut. [Uită-te într-un dicţionar englez-român şi într-un manual de gramatică - dacă ştii ce-s alea. Afli acolo şi ce înseamnă Gray şi cum se scrie „M-i".]

4. Sorry, dar a spune că aveţi o revistă perfectă e ca şi cum a spune că poliţiştii sunt deştepţi. [Nu ştiu cât de deştepţi sunt poliţiştii, dar cu siguranţă sunt mai deştepţi decât unul din cititorii noştri.]

Cam atât etc [?!?], I hope you understand (and understood) my writing. [De înţeles ce-ai scris am înţeles, dar tot nu pricep de ce ai scris.]

Schlangen Andrei
din Câmpina

Salut din nou Level Team!

[Urmează informaţii interesante despre jocuri şi manuale alternative. Apoi...]

Oricum sunt de părere că nu multă lume în afară de noi gameri[i] ştie ce-i aia un joc reuşit, care merită să-ţi mănânce timpul. Mai ales persoanele în vârstă... Şi dacă nu ştiu, nu-i nimic, dar să zică chestii de genul: „Daţi bani pe prostii". „Pierdeţi timpul degeaba" sau „Ce-i aia MOUSE, VGA, STARCRAFT?" Nu v-aţi lovit de chestii d-astea? [Alţii, adică părinţi, unchi, mătuşi etc.? Da, toţi ne-am lovit, cel puţin o dată, de asemenea probleme. Însă trebuie ca şi noi să-i înţelegem şi, de ce nu, chiar să le dăm uneori dreptate. De exemplu, dacă stai şi te joci 20 de ani pe calculator încontinuu, rămâi cam redus. În viaţă mai e nevoie şi de altceva: TV, prieteni, excursii. Cât despre bani, nu uita că situaţia din România face ca un joc de 50 USD să fie un lux. La întrebarea despre MOUSE, VGA, STARCRAFT ţi-aş răspunde cu o alta: „Ce-i aia FISIUNE, SUBJONCTIV şi ELERON?" Cam aşa sună pentru unii termenii amintiţi de tine.]

A jucat/terminat careva din voi Spelcross? Nu mi s-a părut un TBS de zile mari, al doilea după HEROES III. [Eu l-am jucat şi îţi dau dreptate. Nu e foarte bun, dar merită jucat.]

Pe când un articol despre SEVEN KINGDOMS II? [Citeşte numărul trecut.]

Şi încă o chestie importantă: ar fi mişto să-mi publicaţi şi mie scrisoarea, că de un an şi ceva vă scriu şi nu m-am văzut decât de 2-3 ori la N.M.S. [Dacă nu era interesantă scrisoarea, tot la N.M.S. te vedeai şi acum. Gameri buni, nu contează de câte ori ne scrieţi, ci cât de interesante sunt scrisorile. Nu putem umple Chatroom-ul cu liste de întrebări banale şi propuneri de jocuri. Şi voi concuraţi între voi. Cine scrie cele mai bune scrisori, apare mai des în revistă.]

Bălan Adrian
din Râmnicu Vâlcea

Salut LEVEL!

Sunt un gamer amărât şi, ca orice „bolnav", am venit la „medic" (specialist) să mă vindece. Revista voastră este deosebit de interesantă [...] are priză la publicul botoşănean şi de aceea trebuie să fiu în alertă în jurul datei de 25 ale fiecărei luni. [Asta-i viaţa, competiţie!] Mă bucur că la sugestiile cititorilor revista voastră s-a îmbunătăţit vizibil şi asta o face şi mai atrăgătoare în ochii cumpărătorilor. [În sfârşit! Nu-ţi pot spune cât de bucuros sunt să aflu că cineva vede şi o evoluţie pozitivă a revistei, nu doar părţi bune şi rele. Muncim de ne sar capacele pentru ca voi, gamerii, să primiţi informaţie proaspătă şi exactă. Nu vrem să fim lăudaţi, vrem să fim apreciaţi!]
Singurul lucru care nu prea îmi place la revistă este micuţa rubrică MINI-REVIEW [Facem şi noi ce putem...], compensată însă de geniala rubrică Walkthrough.
Am ajuns la C.D. Aici nu vă pot reproşa nimic. [Aici tu ori eşti anormal, ori ne iubeşti! În zilele astea nu prea mai auzi aşa ceva .] [Urmează o poveste de stors lacrimi de LEVEL-ist. Nu vreau să intru în detalii. E vorba de o zi de naştere, de un cadou inutil, un upgrade la fel de inutil şi, în fine, de speranţe făcute praf şi pulbere. Dragă Andrei, am trecut şi eu prin astfel de situaţii, în care firme cărora le plăteşti milioane grele, în schimbul cărora aştepţi să ţi se îndeplinească toate dorinţele, nu-şi îndeplinesc promisiunile, deşi trec săptămâni întregi până catadicsesc să acţioneze. Asta ne e patria, ăştia ne sunt concetăţenii. Sfatul meu e să nu disperi, să-ţi calmezi părinţii, să cauţi o firmă de încredere, să te asiguri că e de încredere şi abia apoi să investeşti! Există şi acceleratoare pentru PCI şi motherboard-uri cu alimentare AT (aşa am eu). Cât despre Hidden&Dangerous şi Homeworld, vorbim aceeaşi limbă. Vezi ce faci, investeşte cu grijă şi joacă-le. Ne mai vedem.]

Andrei Mariţanu
din Botoşani

Boo! (V-aţi speriat?) [Nu.]

Vouă oamenilor vi se pare ceva ieşit din comun că unii mai cer şi carcasă la CD? Voi credeţi că o revistă de jocuri care se respectă ţine CD-ul într-o pungă? [Ai perfectă dreptate, dar o revistă occidentală care se respectă costă în jur de 7 USD. Te mai interesează carcasa?]
Mai ocupaţi şi spaţiu pe paginile revistei cu tot felul de chestii care ori există pe CD, ori sunt total inutile. Ex.: chestia aia stupidă cu Lara. [M-ai făcut şah mat. Se mai întâmplă să o dăm şi noi în bară. Asta e. În general însă revista iese bine. Asta o spun cititorii, nu noi.] Credeţi că unui om care gândeşte raţional [A raţiona = a gândi din câte ştiu eu...] îi place să îşi ciopârţească revista ca să trimită pe la concursuri? [Crezi că nouă, aici, în redacţie, ne place ideea că revista la care muncim e făcută bucăţi în fiecare lună? Totul ţine de BANI.] Nu ar fi mai simplu să puneţi nişte amărâte de pliante [Care au preţuri nu atât de amărâte...] pe care să le trimitem şi noi bucuroşi de viaţă, satisfăcuţi că avem o revistă întreagă? [Într-un viitor mai mult sau mai puţin îndepărtat.] Apropo de unii oameni, cei mai mulţi dintre ei au trecut de vârsta la care se uitau la desene animate. Prin urmare dacă tot puneţi poster măcar puneţi şi voi unul serios că mie îmi e cam ruşine să lipesc aşa ceva pe perete. [De asemenea, unii oameni sunt încă la vârsta la care se mai uită la desene animate, iar cei care se cred atât de maturi încât nu se mai uită decât la filme X-Rated trebuie să fie destul de maturi pentru a face abstracţie. Vor fi şi postere serioase, fii fără grijă.]
Şi pentru ca scrisoarea să fie completă chestia aia cu „Cele mai noi demouri" nu mai ţine. În general demourile sunt puse pe CD după ce jocul full a apărut. [În alte ţări, îmi permit să completez. Dragă Florin, singura soluţie pentru calmarea nervilor tăi este încetarea relaţiei cu LEVEL. Dacă nu îţi convine, nu o mai cumpăra. Treci şi tu la reviste serioase, dacă te ţine buzunarul. Dacă ne sponsorizezi, LEVEL o să apară şi în trei volume dacă vrei, cu jocuri full puse pe CD înainte să apară pe piaţă ş.a. Cât despre demouri, astea ni le furnizează distribuitorii, astea le punem în LEVEL. Poate ne dai tu altele? Le aşteptăm pe adresa redacţiei.] [Urmează o frază scrisă cu litere mici, ca nu CUMVA să atragă atenţia; sau poate exact invers.] Din motive bine cunoscute [Care ar fi acelea?] această scrisoare nu va fi publicată [Se vede că ne crezi foarte încuiaţi.], oricum eu nu pentru asta am scriso [Ofsaid!], iar ce a fost scris în ea nu este doar părerea mea personală.

Florin Vitzman
din Bucureşti

Hi LEVEL!

Vă scriu pentru a treia oară şi ţin a vă mulţumi că m-aţi trecut la secţiunea „Ne-au mai scris".
Eh, nu ştiu cine şi când va citi această scrisoare [Mike şi acum], dar eu vă urez de pe acum un călduros „La mulţi ani!" şi „La cât mai multe nivele!".
[Urmează Electric City - Music Instructor adaptat pentru revistă: Level City. Mulţumim, e kul. Poate ne trimiţi şi muzica vreodată. La întrebarea 3, cea cu CD-ul cojit, nu ştiu ce să răspund. Se mai întâmplă.]

Sasu Victor
din Bucureşti

HI TEAM LEVEL!

Sunt unul dintre marii fani ai revistei. [Asta se vede doar uitându-te la scrisoare. Ai muncit ceva, nu glumă. Nu o reproduc aici, aşa că sar direct la...]
Critici:
1. Puneţi preţul la 50000 lei şi mai adăugaţi şi un CD cu un joc 2D full şi câte unul 3D pe an. [Nu preţul e problema principală în calea distribuirii jocului full pe CD-ul LEVEL, ci drepturile de autor, care se obţin foarte greu. Cât despre preţul jocurilor, unul 2D poate costa mult mai mult decât unul 3D.]
2. Faceţi cotorul revistei puţin mai rezistent. [Tocmai am descoperit un aliaj hârtie-fier foarte solid, care va face LEVEL-ul cea mai rezistentă revistă. :)]
LEVEL este regele jocurilor din România. [Mai e puţin şi o să apară în chioşcuri în sticle de 1/2 l.] Ţineţi-o tot aşa. [Ok. See ya!]

Hriscu Andrei Ionuţ
din Roman

Hello LEVEL

Mă numesc Tand Alex aka MOTOR-NUT şi vreau să încep prin a vă spune că sunteţi cea mai tare revistă de jocuri din România. [Thanx.]
Întrebări:
1. Nu vindeţi jocuri din tezaurul LEVEL? [Nu.]
2. Y2K va distruge toate calculatoarele? [Nu.]
3. Care sunt cele mai jucate 3 jocuri la voi în redacţie? [Starcraft, Need for Speed: Hot Pursit şi Pharaoh]

Eu cred că sunteţi nişte tipi foarte de treabă şi cu ocazia sărbătorilor de iarnă, vouă şi tuturor gamerilor din România, o colindă: Aho, aho, gameri şi fraţi / Staţi puţin şi nu jucaţi / Şi cuvântu-mi ascultaţi / Pluguşor de la Oneşti / Tras de boi de la Feteşti / Un joc pentru fiecare / Şi un add-on drept urare / Joace multe din belşug / Ţineţi joystick-ul la plug / Pentru LEVEL măi flăcăi / Ia sunaţi din boxe măi / Şi pocniţi cu mouse-ul măi / Hăi! Hăi! Sper să vă placă colinda şi vă doresc sărbători fericite şi la MULŢI ANI!
P.S. Aveţi voi o emisiune la ProTV? Dacă da, când? [Sâmbătă, 11:30, după ProMotor.]
Atât de pe frontul de vest.

Tand Alex aka MOTOR-NUT
din Sighetu-Marmaţiei

Dragă LEVEL,

Sunt un gamer dintr-un colţ îndepărtat al ţării [...] Este prima oară când vă scriu până acum deoarece mi-a fost frică să nu mă fac de râs cu tot felul de întrebări caraghioase [Ei, dacă ar avea şi alţii bunul tău simţ!...], dar iată că mi-a venit şi mie curajul şi v-am scris. Cumpăr revista de exact un an. Totul a fost bine până acum două luni când fratele meu Vlăduţ (1 an şi o lună) a ros CD-urile LEVEL 1, 2, 5, 8, 9, 10 şi 11 cât timp eram eu plecat să cumpăr ceva. Nu mai spun că mi-a aruncat pe geam Tiberian Sun şi Dungeon Keeper 2. [Aşa mic şi deja atât de violent? Wow, ce repede se maturizează copiii în zilele noastre!]

P.S. Nu vreau ca scrisoarea mea să ajungă la NE-AU MAI SCRIS. [Ce să fac? M-ai convins de data asta. Data viitoare scrie una şi mai bună; dacă nu, NMS te aşteaptă. ☺]

P.S.S....

P.S.S.S... etc. [Cred că ai vrut să spui P.P.S, P.P.P.S. etc.]

Ştefan Andrei
din Suceava

Dragă revistă LEVEL,

Salut! Este a doua oară când vă scriu şi vreau să vă mulţumesc pentru răspuns şi să vă împărtăşesc câteva dintre părerile mele. [Şi noi îţi mulţumim şi, dacă continui să ne scrii atât de agreabil, ţi se va răspunde de fiecare dată. Ne-ai trimis o scrisoare muncită şi toţi cei amintiţi – Sergio, Claude, K'shu

și Postman îți mulțumesc pentru rolurile din varianta ta la Preludiul din Faust de Goethe: ceva de genul LEVELUST.]

[Întrebări versificate]:

Descopăr prin aceste semne clare/În fața mea revistă creatoare/Și-mi vine-n minte o întrebare:/Dar Thief 2 când mai apare? [Pe loc îți voi răspunde-acum/Dat-apariției n-o știu nicicum/Dar de-ndat' ce-o vom afla/Pe tine te vom anunța.]

Dureri și pământene plăceri să mă consume/Cu uragane să mă-nfrunt anume./Să nu mă tem de-un naufragiu-n spume,/Căci în Mini-review nu văd un rost anume. [Atunci când Fun Stuff-ul dispare/Se iscă o furtună mare/Și vocea gamerilor se aude/Cerând critică și poante bune.]

Și-am văzut că de la o vreme/În sus și în jos vă tot întoarceți,/Dar review cu Looking Glass nu faceți? [Să te anunț mult sufletul mă doare/Că Review Special a murit/Și cred că trebuie să știi /K'sha ceva nu va ma fi.]

Dragă revistă, să știți de la mine,/Nu vă opriți aici, căci o duceți bine! [Fii fără grijă, nu ne-oprim/Căci noi de când pe piață suntem/Ne-am pus în cap să tot sărim/La cel mai... următor nivel.]

Mihai Murariu
aka Black Keeper
din Lugoj

Coperta CD-ului



Hi there, LEVEL Team!

Am citit multe reviste de jocuri pe calculator, însă trebuie să recunosc: LEVEL e cel mai bun! [Vă așteptați cumva la altceva?] Acuma drept vorbind, sunteți cam singurii care nu fac articole de mântuială, și mai ales îmi place faptul că personalitatea voastră se reflectă în ce scrieți [Ei, avem și noi ceva personalitate care simte nevoia să iasă la suprafață.]: Spiritul liniștit al lui Marius Ghinea și al lui Claude, umorul deținut de Sergio și K'shu și alte feluri de a fi.

Am o întrebare (în legătură cu LEVEL ianuarie 2000): cum se face că Mortyr (care măcar are intrigă) a luat 1 la storyline și NBA Basketball 2000 a primit 5 în același loc? Că eu nu găsesc nici o poveste în a arunca cu mingea la coș. [Explicația e simplă: un joc care trebuie să aibă intrigă și nu se prezintă cu nimic demn de luat în considerație ia, la Storyline, nota cuvenită; un joc care nici nu poate avea o intrigă, NBA Basketball 2000 în cazul ăsta, primește cele 5 puncte din oficiu. Toate jocurile de tipul ăsta primesc punctele din oficiu, așa că nota e cât se poate de cinstită.]

Am observat că ați făcut ceva schimbări prin revistă. Bravo! Și vă felicit pentru noua rubrică „aveți probleme". Este foarte folositoare. [Și, în plus, a scăpat Dr. Postman de bla-bla-ul cu Pentium, plăci de sunet, Voodoo și alte asemenea. E mai mult loc pentru critici și laude!]

Vreau să termin felicitând toți redactorii pentru munca depusă, spunându-le: JUMP TO THE NEXT LEVEL! [Mulțumim, asemenea!]

Rădulescu Marc
din București

Hi! [Unde? ☺]

Nu trebuie să aplaudați așa! [Atunci, altfel?] Vreau să-l felicit pe K'shu pentru porecla aleasă (e bestială!) și să vă mulțumesc pentru că ați introdus rubrica Walkthrough.

Și acum câteva critici și sugestii. Sau nu, pardon, ar trebui să spun: Și acum câteva propuneri, insulte și înjurături ☺ (vedeți ce grijulie sunt? – nu cumva să vă îmbolnăviți de sugestio-criticită) [Încă vreo două scrisori și boala cu pricina devine oficială.]

1. Știu că aceasta nu este nici o propunere, nici sugestie și nici înjurătură, dar vreau să vă mulțumesc pentru faza cu â, ă, î, ș, ț.

2. Pe când un articol cu Tomb Raider IV – The Last Revelation? [Prin martie.]

3. Îl susțin pe Luca Oghină din București la faza cu plăcuțele. [Faptul este consumat.]

4. I uant fani staf! [Âu mai Gad, iu tu? Deăr ar tu meni äv iu!]

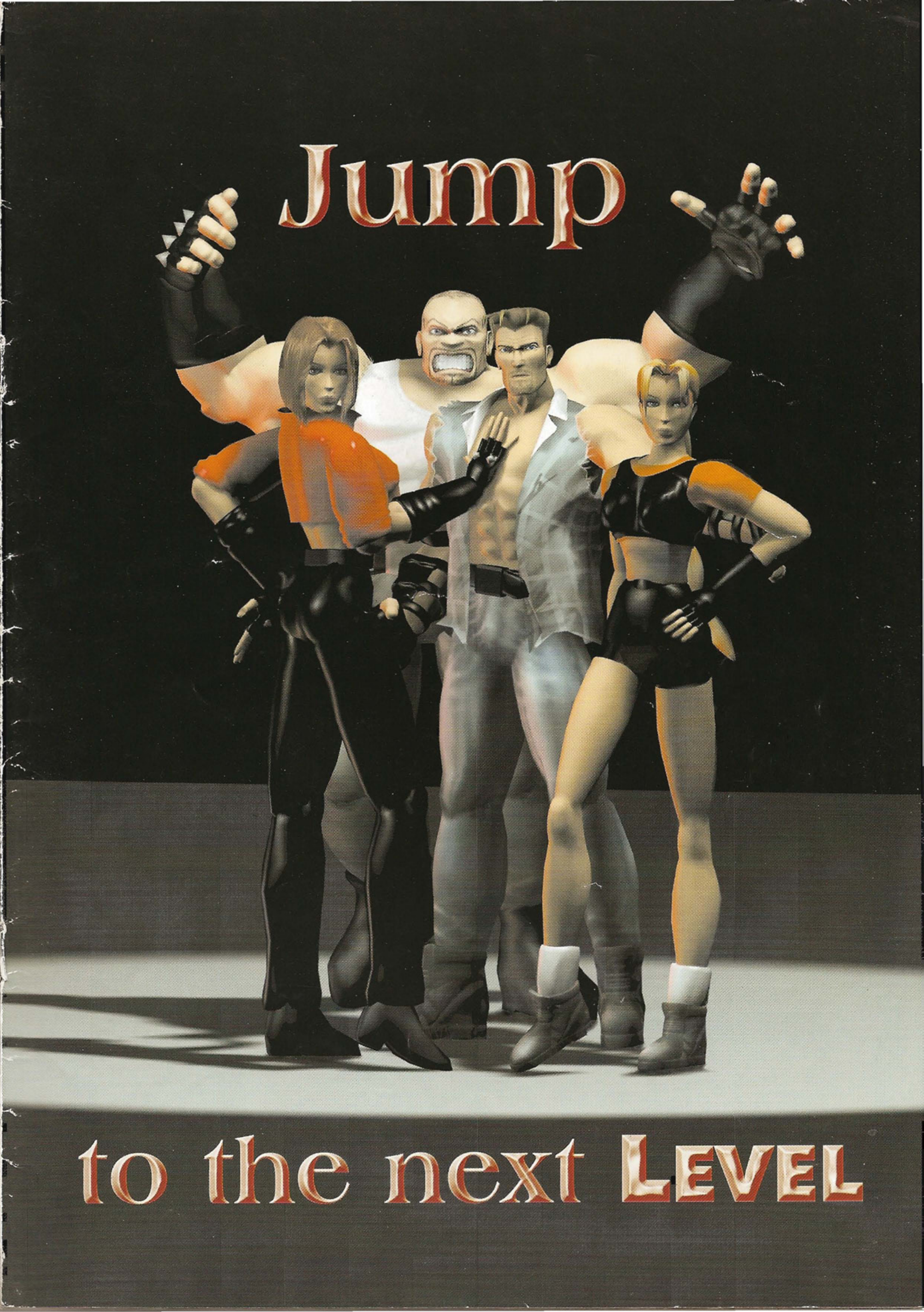
5. Ce s-a întâmplat cu „scrisoarea lunii" [Poate va mai fi...]

Well, I guess that's all FOLKS! [Da, am remarcat: ai scris bine!]

Ioana Albulescu
din Iași

Ne-au mai scris:

Sasu Nicu din Câmpulung-Moldovenesc, Manole Sorin din Galați, Zarinschi Ștefan din Botoșani, Craiu Adrian din Călărași, Chioțoroiu Adrian din Băicoi, Șerbănescu Tudor din București, Crăciun Mihail-Dragoș din Brăila [Succes în manageriat!], Boangiu George din București [Faină scrisoare!], Toader Vlad aka Vlady din București, Zolt din Cluj-Napoca, Brahonschi Daniel din Săcele, Alexandru Maftei din Nehoiu, Drăghici Dragoș din Băile Olănești, Dumitru-Indru Ion din București, Mihalache Paul din jud. Buzău [Acoperi ceva teritoriu, nu glumă; data viitoare scrie și localitatea, OK?], Dobre Răzvan din Târgoviște, Mihnea Stoicescu din Ploiești, Irimescu Costică-Vasile din Suceava, Bacuiane Cristian din Constanța, Blejan Andrei din Ploiești, Cârstea Vlad Ștefan din Bârlad, Crețu Eugen Lucian din București, Nițu Marian din Focșani, Ghost din București, Mircea Halip din București, Filip Ștefan din Bacău, Preda Liviu din București, Iorga Mihai din Mioreni, Judge din Cluj-Napoca, Lord Magnito din Brașov [Snake salutes you!], Negoiță Marius din Breaza, Rădulescu Angela „Oarka" din București, Psycho din București [Poetul Quake-ului], Caius Budescu din Timișoara, Nuțu Daniel-Silviu aka Da'Joker din București, Tincu Ștefan Lucian din Roman, Hristodorescu Marian Alexandru din București, Todică Gabriel din Fălticeni, Lorincz Eduard din București, Gabriel Ciocan din Iași, Mircea Romeo Marius din Roșiorii-de-Vede, Radu Costan aka Speed-freek din Cluj-Napoca și mulți alții.


Jump
to the next LEVEL

CHIP 2 2000

CHIP
Computer Magazin

- Macromedia Fireworks 3
- Macromedia Flash 4
- Sonic Foundry ACID 2.0
- Symantec Norton Utilities 200
- Veritas Backup Exec 7.2
- Fast Soft Manager 2.1
- CDRWin 3.7f

o revistă cu greutate în lumea IT

Windows 2000

Evoluție sau revoluție?

Upgrade: argumen

